平成10年11月1日発行第5巻第9号通巻第32号
www.mediagalaxy.co.jp/microdesign/

OUR OPINIONS!

隔月刊

# ゲーム批評



# NINTENDO64 来るか!?

NINTENDO64、その置かれた現状と未来
静観するサードパーティ
徹底分析!!　超独断偏見的64解体新書
期待のN64新作ソフトインプレッション

第2特集◆通信ゲームってどうなんだ?

1998 11月号
定価 780YEN

ゲーム批評をたくさん置いてくれてる、

# 「なかなかやる書店」

**雑誌になりまして、今度は「バックナンバーが非常に入手しにくい」というご批判をまたまた頂いている『ゲーム批評』ですが、すべて常備して下さっている素晴らしい書店様は以下の通りです。**

<北海道>
札幌市　ダイヤ書房本店（東区北25条東8-2）
<青森県>
青森市　岡田書店（青森市新町1-8-6）
<岩手県>
盛岡市　さわや書店MOMO（盛岡駅より徒歩15分／大通2-2-14）
<宮城県>
仙台市　本のゴリラハウス勾当台店（青葉消防署斜め向かい／青葉区木町通2-6-53）
本のゴリラハウス花京院店（国道45号線沿い／青葉区花京院2-2-68）
高山書店ほんとぴあ泉店（国道４号線沿い、免許センターそば／泉区市名坂字御釜田108-1）
志田郡　文教堂書店（国道4号線沿いパワーセンターカウボーイ三本木店）
<秋田県>
秋田市　ブックスコロナ（横山金足線沿い桜大橋そば）
ブックシティピア 追分店（国道7号線沿い／下新城中野字琵琶沼290-1）
<栃木県>
小山市　進駸堂城東店（富士通小山工場そば／城東2-19-10）
<茨城県>
水戸市　ツルヤブックセンター（石丸電気の上／南町2-4-43）
<埼玉県>
川越市　黒田書店川越店（川越駅東口丸井前）
上福岡市　黒田書店上福岡店（東武東上線上福岡駅前）
大宮市　アニメイト大宮店（そごう大宮店近く）
ＣＣスクエア大宮宮原店（国道17号沿い／大宮市宮原町2-44-1）
坂戸市　Kブックス（東武東上線坂戸駅南口から1分／南町4-10）
<千葉県>
浦安市　アークやなぎ通り店（やなぎ通り・神明裏停留所そば）
柏市　新星堂カルチェ5柏店（JR柏駅東口二番街アーケードの中）
千葉市　コミックトレイン（ＪＲ西千葉駅・千葉大学南門前）
<東京都>
秋葉原　明正堂書店（秋葉原デパート3階）
書泉ブックタワー7階（昭和通り沿い）
メッセサンオー（中央通り沿い）
ラオックスコンピュータゲーム館1階（中央通り沿い）
Ｔ－ＺＯＮＥ（中央通り沿い）
石丸電気ゲームワン店（総武線ガード下）
浅草橋　浅草橋明正堂書店（ＪＲ浅草橋駅東口すぐ隣）
池袋　コミックバンク（池袋ギーゴ裏手）
江古田　竹島書店（西武池袋線江古田駅前）
大山　博文堂書店大山駅（東武東上線大山駅北口出て左側すぐ）
荻窪　ブックセンター荻窪（荻窪駅北口交番向かい）
蒲田　栄松堂書店（ＪＲ蒲田駅西口前）
吉祥寺　ＢＯＯＫＳルーエ（ＪＲ吉祥寺駅北サンロード内）
五反田　あおい書店五反田店（五反田1-18五反田ＮＴビル）
駒込　駒込リブレール(JR駒込東口スーパーREX先)
渋谷　大盛堂書店5F（丸井ヤング館隣／渋谷区神南1-22-4）
新大久保　一伸堂書店（ＪＲ新大久保駅そば）
新宿　紀伊國屋書店本店１階ゲームコーナー
Ｔ－ＺＯＮＥ新宿ソリューションセンター
江崎書店新大久保駅前店（新大久保駅そば）
神保町　書泉ブックマート2階
高田馬場　新宿書店（早稲田口出て左　パチンコ屋３Ｆ）
未来堂書店(JR高田馬場駅前 菊月ビル1F)
江戸川区　江東社書店（JR小岩駅南口昭和通り）
文京区　あおい書店春日店（白山通り沿い／三田線春日駅A2出口より徒歩1分）
八王子　まんが王八王子店（ヨドバシカメラの裏）
羽田　山下書店（羽田空港内）
調布市　パソコン＆ファミコンソフトリサイクルショップＴＯＭＡＳ（天神通り沿い／布田1-3-1）
書原 つつじヶ丘店（OGビル2F 東つつじヶ丘1-2-4）
東久留米市　黒目書房メディア館（西武池袋線東久留米駅西口すぐ）
町田市　久美堂東急ハンズ店（東急ハンズ町田店7F）
下北沢　まんが王下北沢店
<神奈川県>
横浜市　有隣堂（横浜駅西口ダイヤモンド地下街）
錦松堂書店（ＪＲ大口駅より大口通り第二商店街セブンイレブン大口店近く）
まんがの森　横浜西口店（横浜駅西口東急ハンズの裏）
栄松堂シャル店(西区南幸1-1-1シャル5階)
セキカワ書店Vol.1（相鉄線天王町駅下車５分／保土ヶ谷区天王町2-42-13）
セキカワ書店Vol.2（東横線東白楽駅下車５分／神奈川区斉藤分町55-7）
文教堂書店新横浜店（千歳観光ビル１・２階）
藤沢市　文教堂善行店（国道467号沿い）
川崎市　みどり書房（新城北口はってん会通り／中原区上新城2-8-21）
北野書店（ＪＲ南武線鹿島田駅前）
<静岡県>
静岡市　谷島屋流通ショップ（流通通りキミサワ前）
<山梨県>
甲府市　リブロ甲府店（甲府西武店内6階）
<新潟県>
上越市　Mr.Books五智店（国道8号沿い）
コミコミ高田南店（ＪＲ南高田駅より徒歩3分／南本町3-10-36）
新潟市　萬松堂（古町通り6番町）
<石川県>
野々市　ブック宮丸金沢南店（野々市ジャスコそば／八日市1丁目）
<岐阜県>
岐阜市　自由書房鷺山店（岐阜メモリアルセンター）
ペーパームーン コミックステーション(東金宝町1-17ムラセビル1F)
<愛知県>
一宮市　カルコスコミックセンター（牛野通り3丁目交差点角）
犬山市　いまじん犬山店(名鉄犬山駅東口より東へ向かって徒歩５分)
名古屋市　ヴィレッジ・ヴァンガード生活創庫店（名古屋駅新幹線側生活創庫6階）
三洋堂書店上前津店（中区大須3-10-16）
岡崎市　シビコ正文館書店（康生通西2-20-2シビコ4階）
西春日井郡　武藤書店Ｓ・Ｃ店（西枇ショッピングセンター内）
豊橋市　精文館書店本店（豊橋広小路通り沿い）
知立市　しんせつ書房（カーマホームセンター真正面）
小牧市　三省堂書店小牧店（名鉄小牧駅前イトーヨーカドー３Ｆ）
蒲郡市　あおい書店蒲郡店（国道23号線沿い）
<滋賀県>
草津市　村岡光文堂矢倉店（矢倉2-7-18）
八幡市　アルファ書店（国道8号線沿い／馬淵町1660）
<京都府>
京都市　ブックストア談（四条通り）
駸々堂コミックランド（京都朝日会館2階／中京区河原町通三条上ル　恵比寿町427）
丸山書店衣笠店（北野白梅町上ってすぐ）
丸山書店高野店（イズミヤ高野店前）
<大阪府>
阿倍野区　福屋書店あべのベルタ店（あべのベルタ地下 2階）
京橋　駸々堂書店ＶＥＲＳＩＯＮ99（京阪モール北館4階）
日本橋　Ｊ＆Ｐテクノランド1階（堺筋線恵美須町すぐ）
中央区　旭屋書店なんばＣＩＴＹ店（なんばＣＩＴＹ南館地下2階）
大阪市　ソフマップ7号店1階（浪速区日本橋3-6-18）
ナンバブックセンター（中央区難波3-7-20）
紀伊國屋書店阪急32番街店（阪急グランドビル30F／角田町8-47）
大阪書店（JR京橋駅下車すぐ）
池田市　甲川正文堂（池田駅前／堺町3-3）
北区　旭屋書店
<兵庫県>
川西市　グリーンブックス（能勢電鉄平野駅から徒歩1分）
姫路市　黒田書店（姫路市本町商店街大手前第一ビル1階）
三木市　コスモ三木店（三木郵便局前）
尼崎市　ダイハン書房園田店（阪急園田駅南口すぐ）
神戸市　ジュンク堂書店 漫画倶楽部三宮店（三宮センタープラザ西館２Ｆ）
駸々堂神戸三宮店（ＪＲ・阪急三宮駅前三宮センタープラザ東館３Ｆ／中央区三宮町1-9-1）
日東館書林垂水店（JR山陽垂水駅下たるせん内）
<広島県>
広島市　中央書店紙屋町店（広島県民文化センター前／中区紙屋町2-2-26）
中央書店サンモール店コミコミスタジオ（サンモール4F／中区紙屋町2-4-15）
ダイイチ　ＣＯＭ　ＣＩＴＹ（広島市民文化センター斜め横／中区紙屋町2-2-21）
そごうBook館フタバ図書紙屋町店（中区紙屋町2-2-34）
<島根県>
出雲市　武田書店浜山通り店（渡橋町782）
<香川県>
高松市　ザ・シティ高松店（高松SATY 3F／福岡町3-8-5）
<愛媛県>
北条市　北条ブックセンター（辻字新開1170-3）
<福岡県>
飯塚市　BOOKリード（柏の森56-1／国道201沿い）
福岡市　福家書店（天神コア地下2階／中央区天神1-11-11）
黒木書店（福岡大学すぐそば／城南区七隈8-12-18）
積文館書店千早店（香椎スポーツガーデン内）
久留米市　安徳書店六ツ門店（ダイエー六ツ門店ななめ前）
<大分県>
大分市　ブックス豊後（JR敷戸駅ななめ前・大分大学そば／鷺野1012-1）
<宮崎県>
延岡市　銀河書店（平原町5-1497-10）

# CONTENTS

隔月刊 ゲーム批評

1998 11月号 NOVEMBER

## 1 特集 1

# 来るか!? NINTENDO64!!



## 19 特集 2

# 通信ゲームってどうなんだ?



## 38 ゲームソフト批評



## 連載




*Sculpture / Yoji Shinkawa*
*Art Direction / Toshiaki Ishii*
*Cover Design / Ken Kaneko*
*Logo Design / Brahman co,ltd.*


※「韮沢靖のビデオズモンスターワールド」は作者多忙によりお休みです。

# 盛り上がりを見せる携帯ゲーム市場、その最新情報

**業界の注目の集まる携帯ゲーム機。メインのゲーム機戦略にも重要な影響を与えるこれらハードの最新情報を送る。**

## 携帯ゲーム最新情報

今、ゲーム業界で携帯ゲーム機が注目されているという話については、前号でも既報の通りだ（ゲーム批評22号P33）。

前号時点では不明だったバンダイの「SWAN」、そして任天堂の「カラーゲームボーイ」について最新情報を入手したので他のハードの情報も併せてお送りしようと思う。なおデータは編集部の調査をもとにしている。

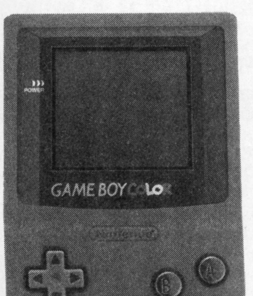
## バンダイのSWANの最新情報

まずバンダイのSWAN。ボディのサイズは、ゲームボーイポケットを一回り小さくしたくらい（縦約7センチ×横約12センチ）で、縦、横どちらからでも使用できるように十字に配置された4ボタンが2組配置されているという。スペックについては左下の図を参照していただきたい。この他のスペックでは、1画面に表示可能なスプライト数が約128個（現行のゲームボーイが40個）と特に画面表示系で高いスペックを誇る。ただし、本体内蔵スピーカーに圧電ブザーを採用している為、音色はあまり良くないらしい。また音声外部出力端子が通信端子を兼ねているようで、ヘッドホンをつけると通信が出来ず、通信するとヘッドホンはできないという設計になっているという。コスト面の折り合いをとった結果ということだが、携帯ゲーム機の場合、屋外での使用時には音を出していないことが多いので、ベターな選択だったといえるかもしれない。

## カラーゲームボーイ最新情報

続いて任天堂のカラーゲームボーイだが、画面表示周りでは、色こそカラー56色とモノクロ4階調（GB）と大きく違うものの、表示可能スプライト数などのスペックに関してはGBと変わらない。これはモノクロGB、カラーGB相互に互換性を持たせるための設計だ。通信方法としては従来通りの通信ケーブルによるものと、新たに赤外線ポートが採用されている。また音声を外部入力することができるという。

様々な機能が加わった新ゲーム

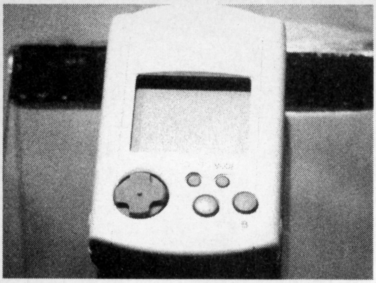



ゲームボーイカラーの発売日は、'98年9月下旬の予定から10月21日へと変更された。本体カラーは6色で展開予定。

ボーイだが、『ポケットモンスター金銀』というキラータイトルを抱えるハードだけに、サードパーティの注目もひときわ高く、またGB旧作も比較的容易に移植が可能らしい。参入を考えているメーカーもかなり多いようだ。また赤外線通信、音声外部入力などといった仕掛けも、おそらくN64、64DDを視野にいれた展開だろうと思われる。さてその他の携帯ゲームはどうなっているのか。

## 発売されたビジュアルメモリ

ソニーのPDA、ネオジオポケットに関しては、前号から状況的には変わっていない。セガのビジュアルメモリは第1弾ソフト『あつめてゴジラ』が既に発売中である。



先行発売された『あつめてゴジラ』は、年内に発売予定のDCソフト『GODZILLA GENERATIONS』と連動する。

『あつめてゴジラ』に関しては、本誌のP119に批評を掲載しているので読んで欲しいが、いずれDCのメモリとして使用できるという気軽さもあり、映画『ゴジラ』上映館での先行販売は早々に売り切れたということだ。

『あつめてゴジラ』で気になった点といえば、業界の慣例ともなっている、決定、キャンセルのボタン配置（FCならAボタン決定Bボタンキャンセル）を逆にしていること。キーの接触の悪さもあって、プレイし始めはかなり混乱する。ビジュアルメモリがそうした配置ならばDCも？ といううがった見方もできるが、プレイヤーにも慣れ親しまれた右側ボタンで決定、左側ボタンでキャンセルを敢えて変えるメリットはあまり無いはずだ。あくまで『あつめてゴジラ』のみそうした配置になったのだろう。それとも？

## 携帯ハードスペック比較

| | セガ ビジュアルメモリ | ソニー 超小型PDA | SNK ネオジオポケット | バンダイ SWAN | 任天堂 カラーゲームボーイ |
|---|---|---|---|---|---|
| 発売日 | 発売中 | 98年冬? | 98年10月中旬 | 未定 | 98年10月21日 |
| 価格 | ¥2500 | 未定 | ¥6,800 | ¥5,000以下 | ¥8,900 |
| CPU | 超省電力8bit | ARM7T (32bit RSCプロセッサ) | 16bit | V30MZ（16bit） | Z80相当（8bit） |
| メモリ | 128Kbyte | 2Kbyte (SRAM) | – | 128Kbit (V-RAM共用) | 256Kbit（ワークRAM） 128Kbyte（V-RAM） |
| ディスプレイ | 48×32dot モノクロ | 32×32dot モノクロ | 160×152dot モノクロ8階調 | 224×144dot モノクロ8階調 | 160×144dot カラー56色 |
| サウンド | – | – | – | 4種類 (内1種PCM使用可) | 4種類と 外部入力が可能 |
| 通信 | – | – | – | シリアル (9.6K／38.4Kbps) | シリアル (8K／256Kbps) 赤外線 |
| 電源 | ボタン電池×2 | – | 単四×2 | 単三アルカリ×2 | – |

# DO64!!


Power Switch
Cartridge Slot
Controller Connecter
Reset Switch
Power Lamp
36-pins Memory Expanxion
NINTENDO64
NINTENDO64 DISK

第1特集

# 来るか!? NINTEN

**未だに不振が続くNINTENDO64。その原因は何処にあるのだろう？　ソフトの質？　サードパーティの体制？　それとも、任天堂自身が抱えるもっと別の何かなのだろうか？**

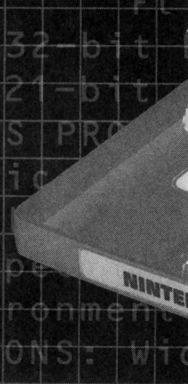
NINTENDO64が発売されたのは、'96年6月21日のこと。ＣＤ－ＲＯＭがメディアの主流になりつつある中、「ゲームが変わる、64が変える」というキャッチコピーを掲げ、ＲＯＭカートリッジを採用したNINTENDO64は異彩を放ち、多くの人々に「ゲームが変わる」と期待させた。

だが、発売から約2年が経過した今、海外では大きな支持を得てはいるものの、国内におけるNINTENDO64の販売不振は相変わらず続いている。先日任天堂から、切り札NINTENDO64ディスクドライブの発売日が'99年6月になるとの公式発表がなされたが、このディスク装置を使って、具体的に何ができるのかということは明らかにされていないのが現状だ。

こうした周辺機器を含め、NINTENDO64というハードには余りにも不透明な部分が多い。

NINTENDO64について各ソフトメーカーはどの様な見解でいるのか。また何故海外では、ＰＳを追随するほどの盛り上がりをみせているのか?

任天堂とNINTENDO64の今後の行方は!?



# NINTENDO64、その置かれた現状と未来

**度重なる64DD発売の延期、解消されないソフトの問題、そして一向に改善されない流通。今、NINTENDO64が置かれている状況とは？**

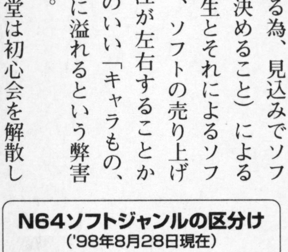
　N64が発売されてから2年の月日が経とうとしている。発売当初こそ好調だった勢いも次第に失速。下記の図を見ても分かるように、国内での累計出荷台数はPSの1151万台に対し、N64は315万台。時間的な差はあるものの、セガサターンにも及ばないのが現状である。任天堂もこうした事態を放置していた訳ではない。ポケモンを使った積極的なキャンペーンや、本体、ソフトの定価引き下げをおこなってきたが、そうした努力も結局実を結ばなかった。

　こうした事態になる以前、そもそも発売当初からN64は様々な問題を指摘されていた。一つに挙げられるのがラインナップの乏しさ。アタリショックを回避するためにもソフトは厳選されるべきだと考える任天堂は、サードパーティのN64ソフト発売本数に制限を設け、またN64参入に関しても厳しいハードルを課している。このような少数精鋭主義をとる任天堂だが、参入に課せられたハードルがきちんと機能しているのかという点には疑問も多い。残念ながら、現在N64のソフト群は「少数精鋭」ではなく「ただの少数」に限りなく近く、その中の少数精鋭である任天堂のゲームが市場を支えているのが現在の構図だ。

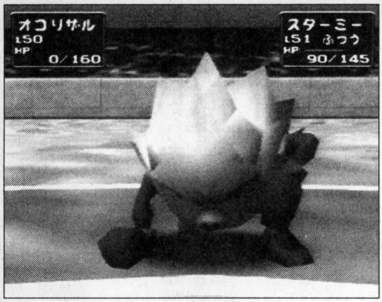
　任天堂がN64発売にあたって、具体的に流通改革のモデルを提示できなかったことも問題視されていた点である。FC、SFC時代のいわゆる初心会流通は、見込み発注（ROMカセットがリピートに時間のかかる為、見込みでソフトの発注数を決めること）による大量在庫の発生とそれによるソフトの値崩れや、ソフトの売り上げを問屋の発注が左右することから、問屋受けのいい「キャラもの、続編」が市場に溢れるという弊害を生んでいた。

　昨年、任天堂は初心会を解散したが、以降も具体的な流通改革はなされておらず、また初心会時代よりも酷い状況さえ生まれつつある。ソフトに対する発注がその生産能力を超えた場合、PSでは受注数がカットされるが、N64では希望の数が数回に分けて卸され

**N64ソフトジャンルの区分け**
('98年8月28日現在)





中途半端さが否めない『ポケモンスタジアム』。

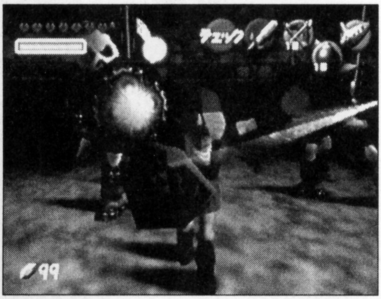
る。いわゆる分納とよばれる形式である。発売日直後が勝負である日本のゲーム市場において、分納は致命的なチャンスロスを招く。初心会時代は、問屋がある程度価格を調整していたが、現在の値崩れは過剰在庫を抱える小売店が身銭を切る形で進んでいるのだ。

　とあるゲームショップの店長は「N64になってから儲かったことはない」と突き上げる。「発売日に欲しい数を頼もうとすると、その3倍程の数を発注しなくちゃいけない。去年末の『ヨッシーストーリー』は、発売日には全然数が足りなくて、クリスマスが終わった後に残りの8割くらいが送られてきた」。分納はユーザーにとっては欲しい時にソフトを買えない状況を生み、流通には売りたいときにソフトがないという状況を生みだしている。こうした事態がユーザー離れを招き始めたのか、この夏発売された『ポケモンスタジアム』は初回分が未だ売れ残ってしまっているという。

　またこうした先行き不安の状況に嫌気がさしたサードパーティの中には、N64ソフトの開発を取りやめたところも出てきたという。先に挙げたタイトルの少なさという問題が、これによりさらに加速する可能性も否定できない。

　そして先日、任天堂は証券アナリストを対象にした発表会において、64DDの発売が'99年6月になることを発表した。これで事実上4度目の発売延期となる。現在のハード普及率では動くに動けない任天堂の困惑振りがそこには見て取れる。また今回の話は関係者にとっても寝耳に水の話のようで、日経紙上で初めてこのニュースを知ったと呆れ顔のDDソフト開発関係者の話や、今冬発売予定のDD対応ソフトを抱えるメーカーの困惑振りが伝わってくる。

　そしてこの秋、DD対応から一転、ROMでの供給となった『ゼルダの伝説　時のオカリナ』が発売される。この『ゼルダ』の発売が国内N64の一つのターニングポイントになる可能性は高い。DDの起爆剤という重要な役目を捨てさせてまで発売を前倒しした『ゼルダ』で、再びN64を勢いづかせることができるのか。それとも依然、低空飛行を続けることになるのか。非常に注目である。


「ゼルダ」の最新作は、'98年11月14日に発売日が決定した。

**●メーカー発表　家庭用テレビゲーム機出荷推移表（国内）**

（単位：万台）

| | 1993年度 | 1994年度 | 1995年度 | 1996年度 | 1997年度 | 累計 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| PS | — | 単年度では無解答 | | | 495 | 1151 |
| NINTENDO64 | — | — | — | 204 | 111 | 315 |
| SS | — | 84 | 166 | 230 | 80 | 560 |

**●メーカー発表　家庭用テレビゲーム機出荷推移表（海外）**

（単位：万台）

| | | 1996年度 | 計 | 1997年度 | 計 | 発売からの累計 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PS | 北米 | 無解答 | | 772 | 1442 | 1167 | 2131 |
| | 欧州 | | | 670 | | 964 | |
| NINTENDO64 | 北米 | 345 | 408 | 581 | 891 | 923 | 1299 |
| | 欧州 | 66 | | 310 | | 375 | |
| SS | 北米 | 110 | 175 | 10 | 30 | 180 | 46 |
| | 欧州 | 65 | | 10 | 50 | 100 | 326 |

（以上、月刊トイジャーナル 7月号 48頁より転載）

# 静観するサードパーティ

**N64市場が混迷を深める中、サードパーティは徐々に距離を取りつつある。'94年のハード戦争勃発以来、ゲーム業界に起きている変化とは。**

N64発売から2年あまり。市場には停滞感が蔓延している。現状に関してしばしば語られる言葉に「タイトル数に乏しい」「将来性が感じられない」というものがある。データで検証してみると、'98年9月1日現在、N64向けのソフトは80本発売され、発売元は30社となっている。そのうち過半数の17社がN64用ソフトを1本だけしか発売していない。また、30社中14社は新作開発を発表していない。さすがに多くはないだろうか。

N64ソフトを作り続ける会社、もう作らない会社、静観する会社。ソフト制作会社はSFC時代と違い、今やハードホルダーと対等の位置に立っている。N64に向けられる彼らの冷ややかな視線は、何に起因しているのか。



(株)コナミ取締役ＣＳソフト事業本部長、北上一三氏。

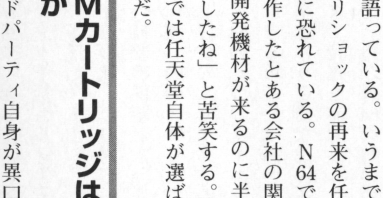
## 敷居の高いN64

任天堂はN64に関しては発表当初から「少数精鋭主義」を標榜し、ソフト制作会社を選別するという姿勢を見せていた。任天堂取締役・今西紘史氏は本誌11号で「よくN64は、ゲーム制作のハードルが高いと言われますが、今時このくらいの敷居の高さは当然なんです。そんなくだらない、技術もいらない、お金もかからない中で作られたゲームの中に、光る物もあるかもしれないけど、ダメソフトの洪水で失われる物の方が大きい」と語っている。いうまでもなくアタリショックの再来を任天堂は非常に恐れている。N64でゲームを制作したとある会社の関係者は、「開発機材が来るのに半年かかりましたね」と苦笑する。しかし、今では任天堂自体が選ばれる役回りだ。

## ROMカートリッジは障害か

サードパーティ自身が異口同音に戦犯として挙げるのがROMカートリッジである。

いち早くFFのプラットフォームをPSに決定し、現在のPS上位の流れを作ったスクウェア。彼らはハード決定の経緯に関して次のように語る。



サードパーティーではクエストの『オウガバトル3』が期待されるが。



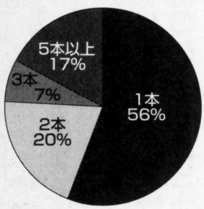
「我々は映像性を突き詰める方向でゲームを作りたかったのですが、その場合データ容量がマスクROMでは入りきれませんというのがありました。そこでCD-ROMメディアの載っているハードということになりました」（スクウェア広報）。

大容量化するゲームの流れに逆行してROMカートリッジを採用したN64だが、風当たりは強い。現在、N64のサードパーティでは最大手といってもよいコナミ取締役CSソフト事業本部長、北上一三氏はROMカートリッジの欠点についてこのように分析する。

「ROMの悪いところはどこかというと、原価が高い。それに、リピートに時間がかかるというところがマイナスになっている。市場の現状は物理的な原因が理由だと思っています。これでは辛いですよ」。

流通改革では任天堂はもっとも立ち後れているハードホルダーだ。分納から値崩れというお決まりのパターンはハード発売当初から最近の『ポケモンスタジアム』にいたるまで全く改善された様子がない。そんな状況は制作会社から流通、小売店まですべての関係者の不安をあおっている。

**N64ソフト 各サードパーティー発売本数**
（'98年8月28日現在）




発売本数が1～2本のメーカーが全体の4分の3を占めている。

## 離反するサードパーティ

この現状を受けて、当初N64に参入していたにもかかわらず、現在では開発を止めてしまった会社もある。エニックスはN64発売後、比較的初期に2本ゲームを発売した。しかし『ドラクエⅦ』のPS移籍を発表し、現在はN64での新作リリース予定はない。エニックスのソフトウェア企画部長、本多圭司氏はこう語る。

「私達自身エニックスという会社はパブリッシャーだと思ってます。ですから、私達は、私達にとってもクリエイターの方々にとっても、一緒に苦労して作り上げて来たソフトを、海外も含めてできるだけ多くの人に楽しんで頂きたいと思っております。そういう理由から、現在はPSを主力プラットフォームにしています」。

エニックスはN64に参入するのは比較的早かったが、結局『ドラクエⅦ』のハードにはPSを選んでいる。任天堂からのエニックスの離反は、'94年以降顕著となりつつある流れの象徴ではなかろうか。

SFC時代以前、ハードは一強皆弱状態であり、ソフト制作会社にはハード選択の余地がなかった。しかし、任天堂への対抗勢力があらたなハードとCD-ROM、リピート流通を制作会社に提示した。ハードの多元化時代の到来である。新ハードの立ち上げ初期に、SFC時代に有名シリーズを育てていた制作会社は、有利な条件で移籍をすることが出来たが、「ゲームは家庭用玩具」という思想を捨てきれない任天堂は、その理念を共に持てる会社のみを受け入れる形となった……。

任天堂の時代感覚と現実との齟齬が、サードパーティに冷遇される現状を招いた。今、任天堂に必要とされているのは、「もはやハードホルダー1社がゲーム業界を動かすことは出来ない」という認識なのではなかろうか。

**N64ソフト発売本数 上位5社**
（'98年8月28日現在）

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 任天堂 | 13本 |
| | コナミ | 13本 |
| 3 | ハドソン | 9本 |
| 4 | イマジニア | 5本 |
| | セタ | 5本 |

合計45本。この5社でN64ソフトの過半数が制作されている計算になる。



（株）エニックス取締役ソフトウェア企画部長、本多圭司氏。

# 異色組織、マリーガルが目指すもの

**サードパーティが相次いでN64から離脱する中、異色の組織が存在する。マリーガルマネジメントだ。日本初のゲームクリエイターマネジメント会社である彼らの狙いとは。**



N64のソフトが保守的になりかかっている今、異彩を放つのがマリーガルマネジメント（以下マリーガル）という存在だ。ご存じの通り、マリーガルは任天堂とリクルートの合弁会社。そろそろ契約クリエイターたちの作品が見え始めて来た今、マリーガルはどこへ向かっていこうとしているのか。

## 設立から現在までの軌跡

「マリーガルは、クリエイターがクリエイティヴな業務に専念できるようにしたい、というところから出発しています」とマリーガルの取締役、冨永兼司氏は再確認する。

マリーガルはいわゆるパブリッシャーという形をとっていない。クリエイター支援という理念を持つ組織は他にもあるが、あくまでマネジメントと資金の調達に業務を特化している点でマリーガルは立場を異にする。設立から2年。ビジネス面の進展としては、第1回目のファンドはタイトルを6本まとめたプロジェクトとして投資を募り、満口となった。現在は各タイトルごとにパブリッシャーとの契約を進めつつ、2回目のファンド募集の時期を伺っている状況だという。

マリーガル関連作第一弾『ピカチュウげんきでちゅう』は、そのサポート体制をフルに生かした環境で制作された。開発元の新進クリエイター集団・アンブレラの代表である小澤宗明氏は大学時代から仲間とゲームを作っており、その延長線上でマリーガルに参加することに。

「作りたいものを作れる環境を自分たちだけでやっていたより何倍も早く手にすることが出来た」と小澤氏は語る。



（株）マリーガル取締役　冨永兼司氏。

そして、ゲーム制作の周辺環境を更に整備するべく新設されたのが猿楽庁という組織である。

## 評価・デバッグが善し悪しの3割以上を決める

以前、任天堂にはマリオクラブというデバッグとモニタリングをする下部組織が存在した。猿楽庁も一見するとマリオクラブ風のシステムを持ったマリーガルのデバッグ担当部署にすぎない。しかし、その構想は壮大だ。

「うちのエグゼクティブプロデューサーである石原恒和さんが任天堂でいうところのマリオクラブみたいなものがいるね、という話をしていて。ゲームがある程度出来上がった段階で当然バグチェックやバランス調整とかをやらなきゃいけない。それは結構どこでも社内でされていますが、一番ユー

ザーに近い人たちを使って、評価もやり、モニタリングもやり、デバッグもやり、みたいな組織が絶対いる、ということから始まってます」と話すのは猿楽庁の「長官」、橋本徹氏だ。

「通常出来上がったものの評価やβ版まで出来上がったもののデバッグだけでなく、+αの部分として、企画などをもっと前の段階から一緒にやっていこうと」(橋本氏)。

猿楽庁は今までにない独自の方向性を示唆する。

「実際にゲームを発売していく時に誰が買うかっていうと、最初は問屋さんが買う。でも、問屋さんのお客は小売店さんだったり、ユーザーだったりするわけですよ。だから、ユーザーにとって良い作品は、問屋さんや小売店にとっても良いことになるのです。そういう意味では当然ユーザー寄りに決まってます」(冨永氏)。

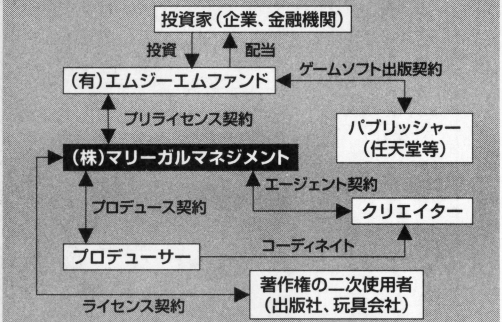
現在は20人のアルバイト隊員が、デバッグと作品評価、モニタリングを行っている。

しかし、企画段階からユーザーがゲーム制作に介在するということは尖っている作家性がスポイルされる危険性もはらんでいるのではないだろうか?

「尖った部分に磨きをかけることはあっても、それを丸めていこうなんて考えは全然ないですね。目指している部分っていうのは、みんなそれぞれ違うと思うんです。なので、それぞれの良さっていうのをどんどん伸ばして、一緒に磨き上げていきたいなという方向を考えています。」(橋本氏)。

今後、猿楽庁は物を見る目を肥やしながら「サルでも楽しめるものを作る」を合い言葉に活動していきたいという。

### マリーガル概要図




**参加プロデューサー**

石原恒和氏
株式会社クリーチャーズ代表取締役

江並直美氏
株式会社プロペラ・アート・ワークス代表取締役
株式会社デジタローグ常務取締役

中村光一氏
チュンソフト代表取締役

平林久和氏
株式会社インターラクト代表取締役
ゲームアナリスト

桝山寛氏
株式会社ダブ代表取締役
ゲームミュージアム代表

**第一回ファンド参加クリエイター(法人)**

有限会社アンブレラ
(『ピカチュウげんきでちゅう』)

株式会社クレバートリック

株式会社サルブルネイ
(『動物番長』(仮))

株式会社ノイズ

有限会社パーラム
(『巨人のドシン』)

株式会社パリティビット

## マリーガルは何を目指すのか

一方で、マリーガルのウィークポイントを指摘する声もある。一般投資家から資金を募る以上、決して大企業の財政力をバックにした慈善事業ではない。失敗すれば信用を失うリスキーな賭けである。にもかかわらず、現在のマリーガルが用意するラインナップはいわゆる「確実な売れ筋」からはほど遠い。クリエイターの自由と資本主義は両立するのか。その立脚点は非常に危うくも見えるし、彼らがゲーム作りに手を貸すことで目指しているもの、それはまだまだ伺いしれない。

マリーガルはゲーム業界を大きく変えるほどの可能性を秘めているのかもしれない。それだけに今後も彼らの行く末と所属クリエイターの作品を注意深く見守っていくことが肝要だろう。


(有)アンブレラのメンバーたち。

対談

## 飯田和敏・平林久和 かく語りき

# 「僕も運を天に任せた」

**64DDで意欲作『巨人のドシン』を鋭意制作中の飯田和敏氏。マリーガルで初めてゲーム制作に携わるゲームアナリスト、平林久和氏。熱き二人が語るNINTENDO64（N64）の未来とは。**

——で、今回の特集は「来るか!?NINTENDO64」ということなんですが。

**飯田和敏氏（以下飯）：**あ、来ない。

**平林久和氏（以下平）：**63DDとか64CCなら来るかも。それならインパクトあるもん（笑）。

——いいんですか？ そんなこと言って？

**飯：**冗談のように聞こえるかもしれないけど、僕はマジメに「来ない」と思っている。いや、「来なくてもいい」とさえ思ってるんです。ようするに「来るか？」というテーマの奥底には、N64はプレイステーションを駆逐できるか、という意識があるわけでしょ。これはどんな楽観主義者が見ても、ありえない話ですよね。そして、そもそもN64はプレイステーションと比べるものなのか、という考えが、僕の心の根っこにある。

**平：**飯田君がマジメに話しはじめたので僕もマジメに言うとね、それはゲーム機ビジネスの特殊性の問題だろうな。つまり「来る」「来ない」、こういったシェア争いは、ほぼ同じ条件で、ほぼ同じ性能の製品を売るマーケットで論じるべきだと思うわけ。たとえばビールならキリン、アサヒ、サッポロ。これらは同列に並べてシェアを比べる意味がある。

——ではゲーム機の場合は？

**平：**同列じゃないから……たとえば、射手座と乙女座の違いとか（笑）。いや、そうじゃないな、もうちょっと近い比喩を使うと、自動車と飛行機だろうか。飯田君、そんな感覚じゃない？

**飯：**そうですね。平林さんが言っていることって、新聞やビジネス雑誌の世界では通用しない話でしょ。PSとN64が自動車と飛行機だなんていう理屈は（笑）。けど、ゲームをつくる僕にとってはそういう感覚、ありますね。

**平：**よかった、飯田君に認めてもらえて（笑）。そうそう、さっきの話を続けると、プレイステーションは完成されたマシンで、人々



に愛され、よく売れている。そういう意味で自動車のような。Ｎ64は世の中にある台数は少ないし、それを乗りこなすのは難しい。けど今までとは次元が違う未来を目指したから飛行機のような。つまり両者の間では、時間軸が一本ズレている気がするんです。

飯：僕が次回作『巨人のドシン』をＮ64でつくるぞって決めた時、まだ『スーパーマリオ64』くらいしかソフトがなかったんです。けど「うわっ、すごいな！」と思って「これでやろう！」と決断したんです。それは何というか……まさに生まれて初めて飛行機に乗って離陸する時の感覚というか……。Ｎ64には純粋に新発明品としての驚きと、憧れみたいな部分がありましたよね。

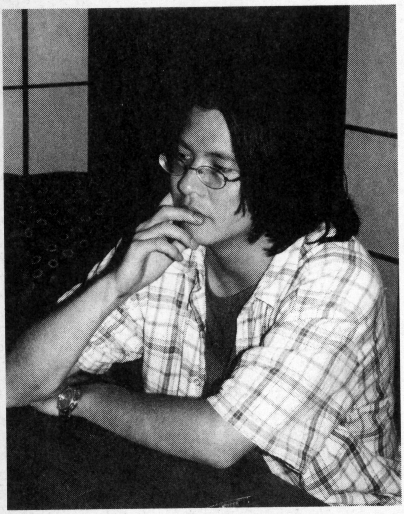
平：ゲーム批評の読者ならもう知っていることだと思いますが、いちおう解説しておくとそれまでのポリゴンゲームって、じつは二・五次元のゲームだったんです。わかりやすく言うと、『バーチャファイター2』では向こう側に流れる川には飛び込めない。３ＤＣＧは演出としていっぱい使われているけれど、本物の立体空間をモニタ上に表現するのは、32ビット機では技術的に難しかった。でも『スーパーマリオ64』のマリオは、最初のお城に入るまえに橋から堀の水に飛び込むことができちゃうでしょ。そういうところに飯田君は「憧れ」たんだと思いますよ。

飯：あとやっぱり「なんで任天堂だったか」を言えば、マリオの存在は大きいです。『スーパーマリオブラザーズ』が僕にゲームの面白さをわからせてくれ、自分のゲーム的発想のコアをつくったから。最近聞いたブランキー・ジェット・シティ（＊）というバンドの曲で、『小さな恋のメロディ』ってのがあって、その歌詞に、ああ、これって僕のことだな、と思える歌詞があって。で、映画『小さな恋のメロディ』について歌われている所をマリオに置き換えると「『スーパーマリオ』というゲームを遊んだことがあるか？　遊んでないなら早く遊んだ方がいいぜ。俺の血はそいつで出来てる」なんてね。……で、飯田和敏は現在にいたる（笑）。このあいだ「ファミ通」を読んでいたら、任天堂の宮本さんが「『巨人のドシン』がライバルですねぇ」とコメントされてて、それは冗談なのかマジなのか、激励なのかイヤミなのかわからないけど、「俺のはったり人生もここまできたか」（笑）と思ったわけでして……。

## 運を天に任すっていうのは格好いいですよね。

平：ところで任天堂って、会社そのものの姿勢がゲーム的だよね。なんたって会社の名前の由来が「運を天に任す」だもの。その精神は今でも息づいていて、山内社長も会話の中で、サラリとそれを言ってのける。「あとは天にお任せしますわ」みたいな口調で。こうやって重要な事柄が、いくつもの論理性が無視され、計算よりも社長のカンによって決まっていく。それはまるでブラックジャックで持ち札一六の時に、「もう一枚！」と指でサインするギャンブラーのようだ。

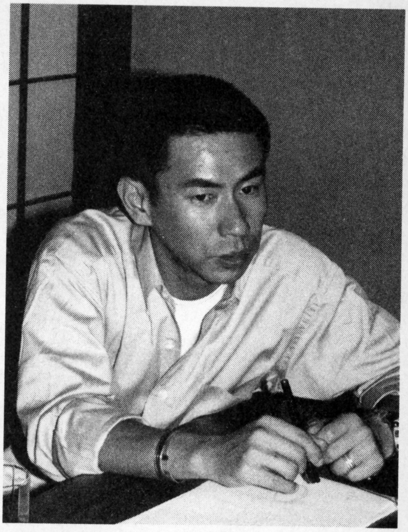
飯：そうそう。任天堂はスーパー



**飯田　和敏**（いいだ・かずとし）

ゲーム作家。代表作は『アクアノートの休日』『太陽のしっぽ』（アートディンク）。現在は64ＤＤにて『巨人のドシン』を制作中。

（＊）ブランキージェットシティ：3人組ロックバンド。代表作に『BANG!』『LOVE FLASH FEVER』等。件の曲は新作『ロメオの心臓』に収録。



**平林　久和**（ひらばやし・ひさかず）

株式会社インターラクト代表取締役、ゲームアナリスト。著書に『ゲームの大學』『ゲーム業界就職読本』などがある。

ファミコンがあれだけ売れても「守り」に入らなかった。ゲーム業界はこのままじゃいけない、なんてカッコいいことを言って、N64をつくった。しかもそのスローガンが「ゲームを変える」だったわけでしょ。それこそ計算を超えて、一か八かで運に天を任せた行動ですよ。

平：わかった。きっと飯田君も、ある意味で僕も、自分の人生を「運を天に任せてる」ところがあるんだ。僕らはお互いに会社勤めしていたのに、そこを飛び出した者でもある。そういう人って「守る」ってつまらないものに見えるもんね。

飯：僕は「個人任天堂」。個人だから「堂」じゃないか……。わかった任天人だ（笑）。

平：運を天に任せる人？（笑）。いいなあ、そういうの。……そういえばみんな、何かに任せているもんな。ゲーム業界でいえば、普及台数の多いハードに出すエニックスは「数天堂」、どのハードも全部出すコナミは「全天堂」、プライドが高いからナムコは「プライド天堂」。これはかなり語呂は悪いけど（笑）。……ちょっと深い話をするとSCEという会社は、じつは任天堂をライバルにすることによってここまで来たので「任天堂天堂」というのはどう？

飯：その中でもやはり、運を天に任すっていうのはカッコ良いですよ。アントニー・モンタナもそうだったもの。

平：僕らの好きな映画『スカーフェイス』の主人公ね。キューバ移民がマイアミでコカインの密売やって成り上がっていく映画。あれこそ太く短く、運に天を任せて生きる人生だった。

飯：ブライアン・デ・パルマ監督の作品。主演はアル・パチーノ。あの映画は日本のゲーム業界のいろんな見本でもあるし、じつは僕にとってのテキストでもある。とにかく、運を天に任せる生き方っていうのは、なかなかいいですよ、潔くて。僕の場合は『巨人のドシン』という得体の知れないアイディアを作品化することだけで、売り上げとかもう運に任せちゃってる。そりゃ、大金持ちになりたいですけどお金よりもまず、つくりたいもので運を天に任せてみたい。

――ところで、飯田さんにお尋ねします。以前、「任天堂には配慮が足りない」っておっしゃってましたが、それはどんな点ですか？

飯：それは単純な話で、僕もプレイステーションでもゲームつくったんですけど、ソニーさんと比べてソフトをつくる人への配慮が足りない、そういうことです。具体的には開発ツールやライブラリと呼ばれる一種のサンプルプログラムが少ない点ですね。けど、よくこの点について文句を言う人がいますが、それはしかたないと思うんですよ。だってそれが「任天堂の文化」なんですから。イタリア人に「パスタを食うな」って言うようなもの。任天堂は昔から同じやり方でやってて、出来るやつだけやってくれ、ということを一貫して言っている。だからプレイステーションと同じ感覚で任天堂の扉を叩いたらダメだと思いますよ。

――次に平林さんに伺いますけれども、運を天に任せたN64が売れなかったのは、任天堂の賭けは負

けだったということでしょうか？

平：N64が売れなかったのは運が悪かったからじゃない。そうじゃなくて、じつは運を任せるはずの任天堂なのに、それとはほど遠い官僚体質というのも、あそこの会社にはあって、それが国内での苦戦を招いたのだと思います。「ゲームを変える」がスローガンなのに、社員の仕事の意識とスタイルは「変わらない」。この『スーパーねじれ現象』がN64にとっての不幸だった。飯田君がいま言ってくれた「任天堂の文化」、それは志が高くて感受性が鋭い飯田君だから、そうやってかばってくれるんであって、ほかの人には通じないもの。

飯：僕は何をもって「勝ち」「負け」というのかが、ホント、難しいんだと思います。N64、確かに販売した数字のうえではプレイステーションに「負けた」かもしれない。けど、64DDに代表される「書き換え」と「通信」は、これからのゲーム機の主流になると思っているんです。そう思って『巨人のドシン』は64DDでやろうと決めた。

平：っていうことは、今ここで起きたのは「石橋山の合戦」かな。貴族社会ではなく武家社会への移行期。時代の流れは完全に源氏の味方だったけど、この戦いでは平家に見事にやられてしまった。けどのちに源頼朝は、九州で兵を集め壇ノ浦の合戦などを経て鎌倉幕府を設立することになるが……。

飯：そう、そう。64DDなら実現できることって、明らかに未来のゲームを志向してますよね。

## 64DDのコンセプトが未来のゲームを生み出す。

平：書き換える、ということはROMではないということ。これまでのゲームはマスクROMであれ、CD－ROMであれ、リード・オンリー・メモリーにプログラムが焼き込まれていた。つまりテレビゲームって本当はコンピュータの媒体で遊ぶものなのに、ビデオテープ化が進んできたわけですよ。さらにいうと、書き換えメディアは流通構造を変えられる。『ポケットモンスター』のミュウのようなダウンロード型通信も、書き換えメディアがあるからこそ生きてくる。

飯：CDを焼くって言い方がありますけど、「焼く」って言葉の運命的な強さってあるじゃないですか。「根性焼き」とか「ヤキを入れる」とか（笑）。何か不可逆的なものを感じる。でも僕たちはやはり「やり直し」をしたいんですよね。ゲームなんだから。

平：もっと「柔らかいデータ」に囲まれていたい。

飯：だから僕はね、任天堂派じゃないんですよ。今年のE3でSCE主催のパーティーに言ったら、「飯田さんこんなとこいていいんですかぁ？」みたいなことをある人から言われて。「ええっ、何で？」って聞いたら、「だって任天堂派じゃないんですか」ってことを言われてたまげましたけどね。さっき「『マリオ』が血に流れてる」みたいなことを言ったし、任天堂は好きだけれども、セガのマシンでもソニーのマシンでも、どこでも実現出来ればそれでよかった。惚れたのは任天堂じゃなくて、64DDのコンセプトと機能。やっぱり一番大事なのは『巨人のドシン』をつくることなんで。

平：飯田君は、そして僕もそうだけど任天堂にこだわりがあるわけではなく、任天堂が考えたこと、具体的に言うとN64と64DDのコンセプトのみにこだわりがある。だから今、何台売れたかについては興味ないんです。僕らが死ぬほど関心があるのは、書き換え、通信……をいかした未来のゲームの姿です。だってそれが僕らの将来の生きる道ですからね。その道を閉ざすようなマネはしたくないので、たまに任天堂をかばう発言をしてきた。けどそうしただけで「任天堂派」と言われるのは、覚悟しているとはいえ悲しいな。この特集のどこかに登場しているらしい桝山さんセリフを借りると「わかってないんだなぁ、君は」ですね。

飯：僕らは任天堂でもなくN64でもなく、未来のゲームの下僕（しもべ）なんです。

――わかりました。本日はどうもありがとうございました。

株式会社ダブ代表

## 桝山　寛氏

INTERVIEW

# 「任天堂という会社そのものがとても興味深い存在ですね」

**（株）マリーガルマネジメントの契約プロデューサーであり、メディア環境研究者でもある桝山寛氏。氏が分析する「任天堂の独自性」とは何か。**

## データを読み込むと見えてくる任天堂という会社

**編集部（以下編）**：N64は非常に不思議なハードだと思うんです。革新的なソフトとゲームの本質を追求したソフトが共存していたり、日本では不調でもアメリカでは好調だったり。本日はそんなN64に関して伺おうと思いまして。

**桝山氏（以下桝）**：N64というより、私にとっては任天堂さんという会社そのものがとても不思議というか面白いですね。

この冊子は「有価証券報告書」といって、任天堂のビジネス的なデータが書いてあるものです。こういうものを見ると任天堂の特色がよく分かります。経常利益とか勤続年数とかいろいろありますが、日本を代表するビッグビジネス、トヨタや松下などとならぶ利益をあげていながら、会社の規模自体を大きくしていこうという姿勢が見えない。あえて失礼な表現をすれば、お金をたくさんたくさん持っている町工場のようにさえ見えるんです。会社の方針はもちろん経営者の裁量なのですが、私としては、N64の動きに一喜一憂するより、こうした任天堂の行動をトータルで知ることの方が重要に思えます。N64に「不思議」という表現があてはまるとすれば、それは、会社の体質や方針と不可分ではありえない。

## 偶然成立したビジネス

**桝**：ですから、私としては一般的なビッグビジネスの経営者に、トヨタの方でも松下の方でも、任天堂のことをどう思いますか?と取材してみたいくらいです。これは米人ジャーナリストの受け売りですが、パソコン業界というのは誰かが仕組んで出来たのではなくて、偶然出来た業界であると。もともとパソコンは、趣味的に作られていたわけですね。当時の人はほとんどが、こんなビジネスになるとは思っていなかった。そこにたまたま、ビル・ゲイツのような「世界中の人々の机の上にパソコンを！」と信じるブッとんだビジョンを持った人が居たとか、アップルⅡにVISICALCという表計算ソフトが出たとか、この辺は偶然に近い。少なくともアメリカが国策として誘導したわけではないですね。私は、それと似たような傾向がゲーム業界、特に任天堂にもあてはまるのではないか、という仮説を持っています。経営者やクリエーターが優秀であること自体は、偶然ではありませんが、それがここまで大成功したことには、偶然の要素があると。やや裏付け的に言うと、宮本茂さんが、スーパーファミコン全盛期の頃ですが、取材に対して、最近売れ行き悪いですねとか言われるけれ

ど、マリオを最初に作っているときは10万20万という市場を相手に作っていたわけで、それから考えればと常にクリアしているのだ、と言われてたことが印象的です。
その延長で考えると、N64が売れてないと考えるのは基準が違うだけで、50万台売れていればひょっとして、ペイするのかもしれない。ゲームは、なによりもビジネスですから、そこが成立さえしていれば誰も文句をいう筋合いのものではない、と思います。つまり、任天堂の不思議さというのは半分偶然だったり、実は元々それほど大きいことを考えていないのではないかという仮説に行き着くのです。典型的に現れているのが、従業員数を増やさないことでしょう。約千人という数字は、売上や利益に比べると、ものすごく少ない。あれだけ利益が上がれば、一般的には人をどんどん入れて、規模自体を拡大してゆくものです。あと、任天堂がファミコン以前に何をやっていたか、という歴史が私には興味深い部分です。

## 本能という行動規範

**編：**花札を作っていましたよね。

**桝：**ええ、他にもラブホテルとか、インスタントライスとか、色々なことをやられていたようです。推測にすぎませんが、「本能」をビジネスに結びつけてきたように見えます。ラブとかライスとか遊びとか。ですから、ソニーなどと同列に置くと分かりづらくなってしまう。むしろ、任天堂は任天堂として単体で考えた方がいいのではないでしょうか。ソニーとセガと任天堂は、それぞれ根本的に違う部分があると思います。

**編：**対照的ではありますね。

**桝：**逆にいうと、それがゲーム業界のおもしろいところです。あるジャーナリストに聞いたゲーム業界のたとえ話なんですが、まず任天堂はゴジラ、オリジナルゴジラであると。で、プレステはメカゴジラなんですよ。近代化されてて強そうだと。で、セガはキングギドラ、お互いがお互いのクビを食い合っている、というオチなんですが。まぁ、とにかくそのくらい違うとしても、娯楽産業ですからおもしろければよいという基準は同じですよね。そこが、大げさにいうと、これからの産業全体を考える上でとても興味深い点なんです。娯楽産業自体は、これまでにもありましたが、それはあくまでも「余暇」として「生産」を補完するものでしかなかった。それが、衣食住といった基盤がある程度安定した世の中になってからは、楽しさ自体が目的になり、クルマ会社も石油会社も「Fun to Drive」とか「Joy of Motering」というスローガンを掲げるようになった。私にとっては、そうした社会全体の変化が、ある部分で典型的に見えるのがゲーム業界であり、任天堂という会社への興味にもつながっています。

**編：**それでは、何で任天堂はここまで成功したと思われますか？

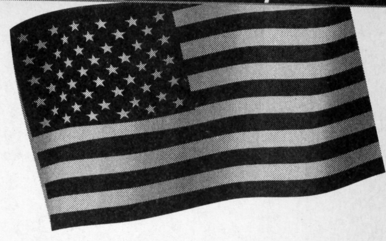
**桝：**それは、やはり面白いソフトを出したからではないですか。それ以外の理由はあまり思いつかないですね。個人的な主観でいうと、京都だから、というのは感じます。直接的ではないにしても、任天堂が独自のスタイルを築き得た理由のひとつに、京都の風土があると思います。あと、独特だなと思うのは、東京に大きい事務所がないことです。関西ベースのゲーム会社さんでも、大手はだいたい東京に大きな事務所を構えておられますよね。それが、一部上場でこれだけの数字を出している会社としては、地味な事務所しかお持ちでないことが象徴的だと思います。

**編：**分かりました。本日はどうもありがとうございました。



**桝山　寛**（ますやま・ひろし）

1958年生。株式会社ダブ代表取締役、テレビゲーム・ミュージアム代表、メディア環境研究者。64DD用ソフト『巨人のドシン』プロデューサーでもある。



# 海外のN64事情

**日本では苦戦しているが、海外での好調が報じられるN64。「既に終わった」とも囁かれるN64を、彼らはなぜ選ぶのか。海外、特にアメリカのN64事情をレポートする。**

Cyber Toy From Japan

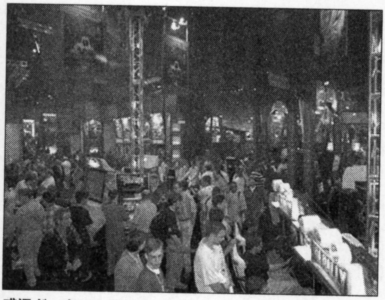
## 高い水準で推移する海外のN64

アメリカでは、ゲームマシンの総称としてＮｉｎｔｅｎｄｏという単語が使われていた。ゲームばかり作っているように見える不思議の国の一ゲームメーカーの名前が、いかにアメリカ人の心に刷り込まれていたかを示す話だ。

海外でN64が好調と言われて久しい。今年6月にアトランタで開催されたＥ３（世界最大のゲーム関連トレードショー）で、N64関連のイベントが非常に盛り上がっていたのは記憶に新しいところだ。売り上げの方もそんな印象を裏付けるように、高い水準で動いている。

平成9年度のN64のハードウェアの販売実績は１４１７億７８７０万円である。そして、そのうち輸出割合はなんと８９・５％にものぼる。ソフトウェアの方の割合も輸出割合は81％と少々下がるが、相当の高水準だ。ちなみに前年度のN64の輸出割合はハードで６６・１％、ソフトで５１・７％となっている。円安が進んだ時期と重なった、という背景はあるが、日本でのN64の不調と比較すると興味深い。

また、同じ時期の任天堂の総販売実績では、輸出割合は７２・２％を占めていた。その主力は、当然N64のハードとソフトである。特にアメリカでの売り上げが非常によかったことがデータからも表れている。昨年度は『ポケットモンスター』の爆発的なブームがピークに達した年でもあったが、海外でのN64の勢いはそれに勝ったのである。



盛況だったアトランタのE3。

N64、ひいては任天堂は今では海外市場に支えられているのだ。

特に南北アメリカ地域は任天堂の輸出販売高が昨年度で輸出総額の６４・８％と過半数を占めている。いうまでもなくアメリカ合衆国という大きな市場を抱えているからだ。

アメリカでは、ＳＳが早々に家庭用ゲーム市場を去った今、ＰＳとN64が熾烈な競争を続けている。現在、家庭用ゲーム機のシェアはN64：ＰＳ＝１：１となって



いる。また、アメリカの市場規模は日本の2倍近くであることを差し引いても、ミリオンセラーがすでに10本前後出ているなど、日本と比較しての好調さは際立っている。なぜ、N64はアメリカで売れ続けるのか。ここではアメリカを中心に、海外でのN64事情を探っていきたい。

**表1　N64ソフト売り上げ本数TOP5**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Super Mario 64（『スーパーマリオ64』） | 350万本 |
| 2 | Mario Kart 64（『マリオカート64』） | 260万本 |
| 3 | Golden Eye 007（『ゴールデンアイ 007』） | 215万本 |
| 4 | Star Fox 64（『スターフォックス64』） | 190万本 |
| 5 | Diddy Kong Racing（『ディディーコングレーシング』） | 180万本 |

（NPD調べ。「The64ドリーム誌」10月号より転載）

＊任天堂ＨＰによれば、'98年3月31日現在、海外全域での累計出荷数は、1位：スーパーマリオ64　575万本、2位：マリオカート64　451万本、3位：ゴールデンアイ 007　317万本、4位：ディディーコングレーシング　311万本、5位：スターフォックス64　310万本とのこと。

**表2　8月の全米ビデオゲーム売り上げランキング**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | WWF WARZONE（日本未発売のプロレスゲーム） | PS | ACCLAIM ENT. |
| 2 | WWF WARZONE（上記ソフトのN64版） | N64 | ACCLAIM ENT. |
| 3 | BANJO-KAZOOIE（日本未発売の3Dアクション。開発はレア社） | N64 | NINTENDO OF AMERICA |
| 4 | NCAA FOOTBALL 99（日本未発売のアメフトゲーム） | PS | ELECTRONIC ARTS |
| 5 | GOLDENEYE 007（3Dシューティング。『ゴールデンアイ007』） | N64 | NINTENDO OF AMERICA |
| 6 | GRAN TURISMO RACING（レースゲーム。『グランツーリスモ』） | PS | SONY COMPUTER ENT. |
| 7 | WAIALAE COUNTRY GOLF（ゴルフゲーム。『ワイアラエの奇跡』） | N64 | NINTENDO OF AMERICA |
| 8 | MADDEN 99（日本未発売のアメフトゲーム） | PS | ELECTRONIC ARTS |
| 9 | NFL EXTREME（日本未発売のアメフトゲーム） | PS | SONY COMPUTER ENT. |
| 10 | MISSION IMPOSSIBLE（日本未発売の3Dシューティング） | N64 | INFOGRAMES |

（NPD調べ。NPDのホームページより転載）

スポーツゲームが並ぶランキング。PSとN64の同タイトルが並んでトップに来ており、未だに両ハードが互角に戦っていることを示している。

## 日米のライフスタイルの違い

アメリカで長年ゲーム雑誌のデザインを手がけ、現在もシアトルに在住する永見浩子さんに、ゲームに関するアメリカ人の生活習慣について解説してもらった。

「まず、アメリカではN64は親が子供に買い与えるイメージがあります。親にとってはN64というのは安心できるハードなんです」。

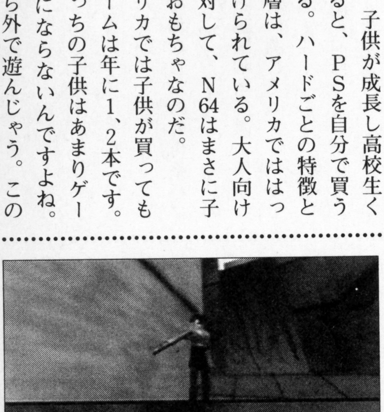
アメリカでは子供がそれ程お金を持っていない。お年玉といった習慣もないので、テレビゲームは子供にとってかなり高価な買い物だ。そこで、自然とゲームは親に買ってもらうことになる。親は、子供に残酷なゲームをさせたくないし、ゲーム機は1家庭に1台で十分だと考えている。そこで、子供向けのゲームが多く出ているN64を買い与えて、適当なソフトをプレゼントする代わりに、親の意に添わないゲームは買わないと約束させる。子供が成長し高校生くらいになると、PSを自分で買うようになる。ハードごとの特徴とユーザー層は、アメリカでははっきりと分けられている。大人向けのPSに対して、N64はまさに子供向けのおもちゃなのだ。

「アメリカでは子供が買ってもらえるゲームは年に1、2本です。でも、こっちの子供はあまりゲームに夢中にならないんですよね。晴れてたら外で遊んじゃう。この辺だとゲームをやるのは冬の間だけですね」。

こうした分化の傾向は、ソフトの売り上げにも表れている。

## アメリカのN64ソフト傾向

アメリカと日本では、好まれるゲームが違うというのは昔から言われていることだ。かつて『ドラゴンクエスト』が鳴り物入りで発売されてアメリカで惨敗するなど、海外では日本で売れ筋のRPGやSLGといったゲームは当たらない、そういった印象は未だにある。実際、昔は海外で売れた日

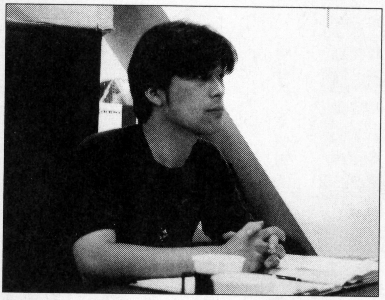


アメリカではダブルミリオンの『ゴールデンアイ007』

本のゲームは『マリオ』や『ストⅡ』など、アクション性の強いものが多かった。しかし、PSが発売されてから、アメリカの人気ゲームの傾向は多少変化した。たとえば『FFⅦ』が好評を博し、アメリカのPS公式ホームページで行われているゲームの人気投票では、1位になっている。しかし、前述のようにユーザーがはっきり分かれている状況なので、保守的なソフトの多いN64でもPSと互角に戦えるのだ。

現在、ハード発売からの総計でもっとも売れているN64ソフトは『スーパーマリオ64』で350万本。2位は『マリオカート64』が260万本。ついで『ゴールデンアイ007』で、ここまではダブルミリオンを越えている。売り上げランキングはその後『スターフォックス64』『ディディーコングレーシング』と続く（表1）。任天堂が出した一連のアクションゲームが売れていて、あとにアクレイムの3Dシューティングやスポーツが続くといった格好だ。

そもそもアメリカでは、ゲームはある意味パーティグッズだ。大人同士がパーティをするときに子供たちをやっかい払いしたり、子供がお泊まり会をする時に使われるのだという。1人だけでこつこつ遊ぶことがあまりない。だからこそ多人数が短時間で出来るアクションやスポーツが好まれる（ちなみに『モータルコンバット』などの格闘ゲームはレーティングにひっかかるので買ってもらえない）。特にコントローラー端子が最初から4つあるN64ではアクションやスポーツが大きな力を持っている。


（株）アクレイムジャパン マーケティング部 越塚昭裕氏

アメリカにおけるスポーツゲームの安定感は特筆すべきだろう。今年8月の全米ビデオゲーム売り上げトップ10では、スポーツゲームが6つもランクインしている（表2）。

日本でもおなじみの外資系パブリッシャー、アクレイムジャパンの広報である越塚昭裕氏はアメリカのN64事情に関して「アメリカでは、売れているタイトルは『テュロック』を皮切りに軒並み100万本以上と、日本とは違って好セールスを記録しています」と語る。越塚氏によれば、NFLやWWF（アメリカのプロレス団体）のゲームが100万本に届く勢いだという。

ジャンルが偏っている、本数が少ない、などどこの国でもN64を取り巻く状況は変わらない。しかし、遊ぶスタイルがここまでソフトの売り上げを左右するようだ。

## ROMとゲームのレンタル制度

日本と違うファクターは他にもある。N64は、アクションゲームが多く「触ってみて初めて面白さが分かるゲーム機だ」としばしば評される。さらに、N64はROMが高価なために体験版をそうそう配れないというハンディを背負っている。これは日本でN64が普及する際に大きなネックとなっている点だ。

海外には、たまたまその欠点を補う手段が存在していた。大手のビデオレンタルショップには、ゲームレンタルのコーナーも設けてある。これはメーカーも容認しているシステムで、アメリカでは値段は2泊3日で3ドル程度（現在のレートで390円ほど）。それほど高くはない。ここでレンタルしたゲームは当然好きなように遊べる。

メーカー側も「気に入ってくれれば買うだろう」とレンタルにはそれ程神経質にはならない。むしろ、N64のソフト制作会社は発売日から1か月はレンタル代を安くするように積極的に働きかけている。アメリカではゲームは長いスパンを経てじわじわと売れる。そのため、ソフト会社もレンタルの宣伝効果を計算に入れているようだ。

## その他の地域でのN64

ここまでは最大輸出先であるアメリカをメインに取り上げてきたが、それ以外の地域では、どうなっているのだろうか。

アメリカと異なり、もともと家庭用ゲームを遊ぶ習慣がなかったヨーロッパ。しかし、ソニーのゲームCMが流れるようになってから、ここ1年程でゲーム機を買う人々が増えた。

「こちらでは『FFⅦ』や『グランツーリスモ』が人気です。周りの人もだいぶゲーム機を持つようになったし、PSだけど。でも、女の子はやっぱりゲームをやらないですね。N64を持っている人もいません」(在英留学生)。



海外でも200万本売れた『FFⅦ』。嗜好の変化の象徴だ。

さらにアジア方面に目を向けてみる。平成10年3月31日現在、ニンテンドウホンコンは清算中。どうも景気の良くない話だ。今は経済状態も更に厳しそうなのだが、どうだろうか。

「こっちで人気があるのは日本のRPGなので、N64はちょっとね。やりたいジャンルが出ないし」(香港在住のゲーム雑誌編集者)。

確かに香港のゲーム雑誌を見ても、読者の人気・期待ソフトTOP10の中には、サターンのソフトがたくさん入っていてもN64の文字がない。

E3は非常に盛り上がってはいたが、だからといって海外ではどこでもN64が売れているというわけではない。N64はアメリカ以外の場所では実はそれほど盛り上がっていないというのも現実だ。日本を含めたアメリカ以外の地域でどのように展開するか。これがN64の今後の課題であろう。

## N64の知恵袋・レア社

**『ゴールデンアイ007』など海外では高いブランドイメージを持つ英・レア社の作品。任天堂躍進の鍵であるこの会社を探る。**

日本ではあまり売れなかった『ゴールデンアイ』だが、本文の通りアメリカでは大ヒットした。このゲームはアメリカでは昨年の8月25日に発売されたが、1年経った今も未だに売れ続けており、前述した全米ビデオゲーム売り上げランキングでは5位に入っている(表2参照)。このランクでは、さらに後発で高い年齢のユーザー層に人気の『グランツーリスモ』にも勝っているのだから大した息の長さだ。

さて、このゲームが任天堂の内部制作でないのはご存じだろうか。開発元はイギリスのレア社という任天堂の提携企業である。10年ほど前から任天堂と協力関係にあり、'94年にSFCで『スーパードンキーコング』を開発し、日本国内でも300万本の大ヒットとなった。ここで任天堂に認められ、'95年4月に合弁会社を設立して現在に至る。イギリスの片田舎(ウォリックシャー州トワイクロス)でこつこつとゲームを作り続け、海外でのN64の成功を縁の下で助けた形となった。筋金入りの任天堂の盟友であり、任天堂の「ゲームは家庭用娯楽」という理念にかなうような、擬人化された動物が3D空間を動き回るようなスタイルのゲームを得意としている。

その他の代表作は『ディディーコングレーシング』『バンジョー&カズーイ』(日本未発売)など。N64に移行してからは日本での受けは今ひとつのゲームが多いが、じっくり遊べるところから海外では圧倒的な支持を得ている。表1でも3位と5位のソフトがレア社開発作品だ。敷居が高いとしばしば批判される任天堂だが、日本よりも海外のソフトハウスとの方がうまくやっていけるのかもしれない。

F-ZERO X

# 常識を超えたスピード感 N64の真価がここにある

## タイムアタックに燃えたあの日々が帰ってきた。『F-ZERO X』が見せるゲームの進化の方向性

レビュアー●編集部　古庄　プレイ時間●25時間

### 新ハードを体現する『F-ZERO』

満を持したという言葉がまさにふさわしい。スーパーファミコン本体と同時に前作『F-ZERO』が発売されたのが'90年11月21日。それから『F-ZERO X』の登場までに8年の月日が経過している。

前作『F-ZERO』は『スーパーマリオワールド』と共に、スーパーファミコン本体と同時発売されたソフトだ。『マリオ』に注目が集まる中、その陰となってしまい、あまり注目されていたとは言い難い。が、この『F-ZERO』こそ、SFCの幕開けにふさわしいソフトであった。

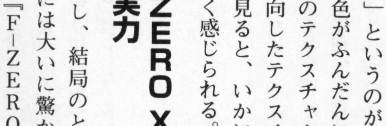
スピード感はファミコン時代のそれとは比べものにならず、また拡大、縮小、回転といったSFCの新機能を駆使して、実際は2D処理をしているにも関わらず、カセット内に3次元空間が存在しているような錯覚を覚えさせてくれた。今から考えるとお笑いぐさなのだが、ただコースを逆走できるということさえ驚きだったのである。結局、SFCではその後『F-ZERO』を越えるRCGが出なかったことからも、その完成度の高さが伺えるというものだ。

そして今度のハードはNINTENDO64。現行ハードの中で最も高度な3D表現が可能なハードに舞台は変わった。プレイヤーが『F-ZERO』以上のものを『X』に求めるのも当然だ。

遊び始めた当初は、正直いってそれほどの驚きは無かった。こちらが3Dのゲームに慣れてしまったせいもあるだろうが、「こんなもんか」というのが最初の感想。また原色がふんだんに使われた各マシンのテクスチャーは、リアルさを指向したテクスチャー全盛の時代に見ると、いかにも脳天気で安っぽく感じられる。

### 『F-ZERO X』の真の実力

しかし、結局のところ、この『X』には大いに驚かされてしまった。『F-ZERO』の際もそうだったが、プレイヤーが使用できるマシンには極めてはっきりとした特徴が付けられている。加速はいいがマシンの安定性に欠けるマシン。加速は遅いが最高速は一番速く、安定性もあるマシンなど




写真では伝わらないこのスピード感



など。今回はこうした特徴的なマシンが30台も登場する。さらにマシン選択後のセッティング変更も可能になり、プレイの幅は飛躍的に広くなっている。

またこうした個性的なマシンの操作と3Dスティックの相性が非常に良い。ハイスピードでコーナーを抜ける際など、スティックの傾き加減を微妙に間違えただけでマシンは滑り始める。こうした微妙な操作感は、RCG好きなプレイヤーにとってはたまらない要素だ。またアナログ入力は、倒せば倒すだけマシンが曲がるという直感的な入力なので、ゲームの中のマシンとプレイヤーの間の齟齬を招きにくい。かつては少しでもアナログ的な入力を行おうとして、十字キーを細かく連打した。だがこれでは、なぜ自分のマシンが思うように動かないのかが直接的には分からなかった。

さらにこうした操作の微妙な差は、多数用意されているマシンの性能によって大きく変わってしまう。全てのマシンで全てのレースに勝とうと思ったら、それこそ際限のない時間プレイすることが必要になるはずだ。そうした点、この『X』は極めてコストパフォーマンスの高いソフトだともいえるのである。

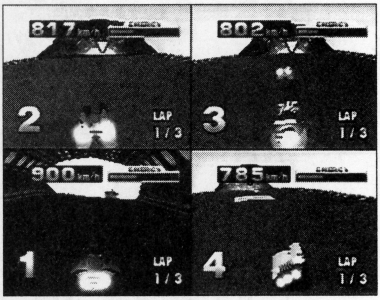
ただこうした操作感の良好さ、微妙さといった要素は、十分に作り込まれたゲームならば当然なされている話。何もN64だから可能になったというような話ではない。しかしここから先は、N64でしか表現できないレベルの話ではないかと思う。

『X』に登場する、パイプ状、ループ状、シリンダー状といったような非現実的なコース自体は、他のハードでもおそらく再現可能だろう。だが、そのコース上をマシンが走り抜けていくスピード感は、他のハードでは到底及ばないレベルに達している。時速1500キロとは広告にあった言葉だが、確かにそれに納得できる程の迫力をこのゲームは持っている。そしてこれはN64の処理能力の高さがなせる技。N64の真骨頂だ。

N64の処理能力が生かされている部分はこれだけではない。レースはプレイヤーのマシンを含め総勢30台でおこなわれる。30台同時にレースがおこなわれるシーンも家庭用ゲームではお目にかかれなかった光景だが、この30台が、ただ走っているだけの頭カラッポなライバルでなく、それなりの意思を持って走っているのだ。複雑なコースでおこなわれるハイスピードなレースを、30台のマシンそれぞれの動きの処理をも行いながら展開させる。N64でなければ表現できなかった世界が、このソフトの中には詰まっている。

美麗なグラフィックという言葉が似合わず、ハイエンドCGムービーもない。登場するキャラクターはアメコミ調で一般性が高いとは到底いえない。だがそうしたゲームの周辺部分に頼った「新しい世界」ではなく、よりゲームの基本部分に近い、実際に触れてみなければ分からない「新しい世界」をプレイヤーにかいま見せてくれる。『F-ZERO X』はそんなソフトなのだということができる。『F-ZERO』がSFCを体現したソフトであったのと同じように、『F-ZERO X』は現時点でN64を体現しているソフトなのである。

SFCと『F-ZERO』を友人の家に持ち寄り、ただただタイムアタックを繰り返す。気持ちが高揚しひたすらゲームを遊び続けたあの日の感覚を、8年ぶりに思い出した。



夢だった対戦も4人まで可能に。

PROFILE

**編集部　古庄**

ゲームはオールジャンルOK。レースゲーム経験は『アウトラン』『リッジレーサー』、『デイトナUSA』（全てアーケード）など。8年前は正月にSFCと『F－ZERO』をもって友人宅でタイムアタック大会。1週間後に2人の友人がSFCを買っていたのには驚きました。

F－ZERO X (RCG)　メーカー：任天堂／機種：NINTENDO64／価格：¥5,800／発売日：'98年7月14日

ポケモンスタジアム

# 任天堂ソフトらしからぬ大きな不満の残る1本

**N64上でリアルに動くポケモンの魅力は十分。だが、もっと大事なことが忘れ去られていた。**

レビュアー●林村わたる　プレイ時間●5時間

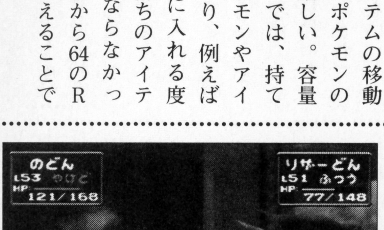
## N64戦略ソフトの登場

　旬を過ぎかけていたゲームボーイの1本のソフト『ポケットモンスター』がこれほど大きなタイトルに育つとは、おそらく誰も考えなかったに違いない。『ポケモン』は見事にGBを復活させ、またポケモンに関連する市場の規模は、一説には4000億円ともいわれている。また『ポケモン』はゲームだけでなくテレビや映画などその活躍の場を広げ、近々、アメリカにも上陸する予定になっていると伝えられる。

　今やNINTENDO64の戦略ソフトに育った『ポケモン』。今回発売された『ポケモンスタジアム』も、発売に大きな期待がかかっていた重要なソフトであった。もともと64DDで発売される予定となっていたが、肝心の64DDの発売延期が相次ぐ中、結局64DDの発売を待たずに、ROMカセットという形で発売されることとなった。

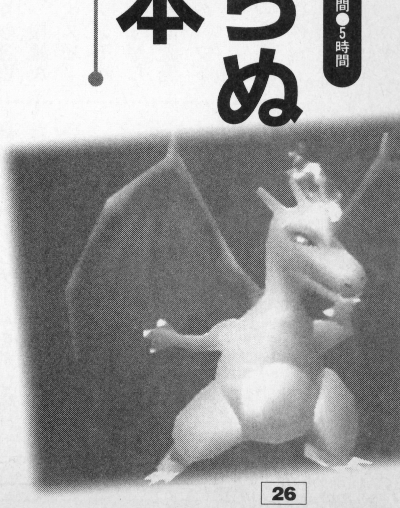
　この『ポケモンスタジアム』は、スタジアムという名が示すように、N64上でポケモンを使った対戦ができるという、ツール的なソフトである。64GBパックという新しいアタッチメントを使い、『ポケモン』のGBカセットと『ポケモンスタジアム』との間でデータをやりとりする。これにより、自分の育てたポケモンと、他のプレイヤー、またはソフトの中に用意されているトレーナーたちのポケモンとの対戦がおこなえる。また、GBカセット内にあるポケモンやアイテムを64のROMに移動することも可能になっている。

　特にポケモンやアイテムの移動がおこなえることは、ポケモンのヘビーユーザーには嬉しい。容量の少ないGBのROMでは、持てる（預けられる）ポケモンやアイテムの数が限られており、例えば新しいアイテムを手に入れる度に、不本意ながら手持ちのアイテムを消化しなくてはならなかった。だがGBのROMから64のROMへデータを移し替えることでこれは解消される。



ポケモンたちの仕草は確かに魅力的だ

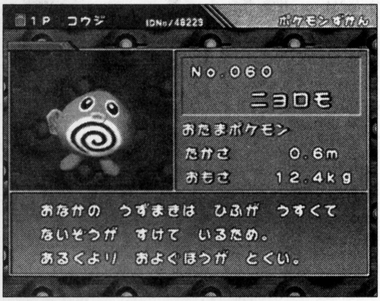
　このソフトの一番の魅力、それはやはりN64上で表現されたポケモンたちに尽きるだろう。ピカチュウの100まんボルトやフーディンのねんりき、イワークの巨大さやリザードンの力強さ。今まで



プレイヤーが想像力で補っていたこうした部分をこのソフトは損なうことなく、逆にさらにそれを膨らませる形で表現することに成功している。『ポケモン』好きなら一見の価値は十分にある。
　だがその魅力も、使用できるポケモンが40匹だけという部分で半減してしまう。自分の好きなポケモンの勇姿を見たいと思っても、それが選ばれた40匹に入っていなければ不可能なのである。

## 公式大会ルールとはいうけれど

　この40匹は、『ポケモン』の公式大会のルールに準じている。しかしそうした内容のソフトを目指していたならば「公式大会ルール専用」とでもタイトルに大々的に打つのが筋だろう。少なくとも『ポケモン』の新しい対戦ツール的な売り方をすべきではない。
　ゲーム雑誌などから情報を得ていれば、そうしたことは分かるはずだといった批判は的を得ていない。特に今回のようなツール的な色彩の濃いソフトの場合は、そのソフトがどういった内容のものであるかを、そのソフト単体から判断できるようにする義務があるはずだ。
　さらにいえば、40匹限定という形が『ポケモン』というゲームのコンセプトに合っていない。今更説明するまでもないが、『ポケモン』はカセットの中に存在する150匹のポケモンを集め、また集めたポケモンを育て戦わせていくゲームだ。ポケモンを集めていく過程、そしてそのポケモンを育てていく過程は、本当にプレイヤーそれぞれであり、当然それぞれのポケモンに対する考え方、思い入れもプレイヤーによって違ってくる。極端な例を挙げれば、ある人のサンダー（伝説のポケモン。カセット内に1体しか存在しない）に対する思い入れと、別の誰かのパラセクト（容易に「ゲット」できる）に対する思い入れが同じ場合もあり得る。1人のプレイヤーの心の中での、各ポケモンの重要度はさまざまに違っても、それら全てのプレイヤーの視点から見れば、150匹のポケモンは全て平等の意味を持つ存在だったはずだ。公式大会がポケモンを限定するのはまだ理解できる。しかし、多くのポケモンユーザーに向けて送り出されたこの『ポケモンスタジアム』が、公式大会の形式だけを採用していることは大きな問題ではないだろうか。最低限フリーの対戦モードと公式大会モードを分け、フリー対戦モードでは全てのポケモンを使用できるようにするという形にはするべきだった。
　そしてそうした形の方が、よりユーザーニーズに合致していたことは間違いない。
　作り手側も当然そうした形を考えていたに違いない。またそれ故の64DD対応ソフトだったのかもしれない。もし今回のような内容になった原因が、64DDの発売や、N64販売戦略と関係のあるものであったとしたら。これはあくまで想像の域をでない話ではあるが、非常に残念な話である。
　1本のソフトを2度作るともいわれる任天堂。ゲームの出来によっては発売を延ばすことも厭わないその姿勢は、ユーザーの任天堂ゲームに対する厚い信頼を培ってきた。そんな任天堂だからこそ、自社タイトルさえ食い荒らす他のメーカーとは違い、『ポケモン』を大事に育ててくれるだろうと信じることができた。その気持ちをこれからも持ち続けることができるのか。現状の形での『ポケモンスタジアム』では、商品としての完成度はやはり低いといわざるを得ない。



図鑑では全てのポケモンを見れるのに…

PROFILE
**林村　わたる**
(はやしむら・わたる)
1968年生まれ。編集者兼ライター。初めて買ったGBソフトが『ポケモン赤』。『ポケモン青』もコロコロで速攻GET。ポケモングッズに滅法弱い。自爆系が好き。

**ポケモンスタジアム** (ETC)　メーカー：任天堂／機種：NINTENDO64／価格：¥6,800／発売日：'98年8月1日

RAKUGAKIDS

# 新機軸のグラフィックが光る2D格闘の味

**内容はヴァンパイアハンターそっくり(?)な『RAKUGAKIDS』だが映像センスが輝く良作である。**

レビュアー●平和島ミチロウ　プレイ時間●8時間

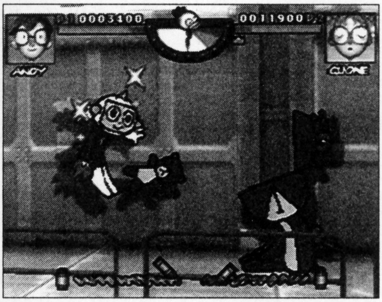
前号の「シューティング迫撃砲」でも書いたように、私はロクヨンを持っていない。欲しいと思ったことは一度もない……いや『F-ZERO X』でちょっと心が揺らいだが、アーケードの移植作品がない上に面白いシューティング＆格闘ゲームが見あたらない現状では、やっぱり手が出ない。

このまま私は永久にロクヨンを買わないだろう……そう思い始めた矢先、大ニュースが飛び込んできた。

「カプコンがロクヨン参入！　第一弾ソフト決定！」

おおおっ、カプコン！　カプセルコンピュータ略してカプコン！　やったぜブラボゥこの日を待っていた！

カプコンといえばやっぱり格闘ゲーム！　ついにカプコンの格闘ゲームがロクヨンで遊べるのかっ！　気になる第一弾ソフトは何？　ストⅢセカンド？　マーヴルVSカプコン？　もしかしてストゼロ3!?



まさにラクガキたちが闘う楽しげな画面

「……………ミッキーマウスのテトリスです」

ズッこけた。マジでズッこけた。地球を突き抜けて裏側のブラジルに飛び出してリオのカーニバルで肌も露わにサンバのリズムで死ぬまでハッスルするかの勢いでズッこけた。

「なんでやねーん！　格闘ゲームちゃうんかーい！」

と、ガイルの遠距離大パンチよろしく裏拳ツッコミを入れてしまったのは私だけではないだろう。

嗚呼、やっぱりロクヨンじゃアーケード移植作は出ないのね。ガッカリ。かすかな希望は打ち砕かれ、ロクヨン購入の夢は速攻で霧散してしまった。

「というわけで、やっぱりロクヨン買いません。遊びたくなるゲームがないので仕方ないですハイ」

そんな話をゲーム批評編集部の人としていると、向こうの方から「ゲーム批評のロンリーソルジャーボーイ」こと山内さん（25歳・京都出身・ゲーム批評編集部歴10カ月・座右の銘は『戦って、死ね』）がやってきた。

「あーもう平和島さん！　あーもうアンタ分かってないよ！」

といって私の肩をバンバン叩く。典型的な体育会系人間である。

「やっぱコレっすよ！　これ面白いスからやって下さいよ！　あーもう！」

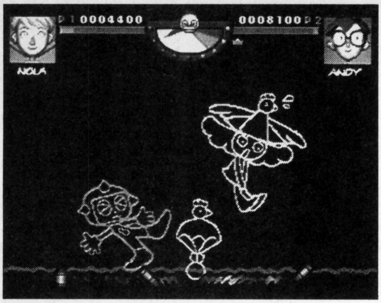


すると彼は私に一本のロクヨンソフトを手渡した。

「なにこれ？　『RAKUGAKIDS』……？　面白いの？」

「あーもう、あーもう！　あんた本当に人間のクズだよダメ人間だよ！　ガンバンソニックベシッ！」

　そういって彼は私にガイルのジャンプ大パンチアッパーソニック裏拳（大パンチボタンのみ4段コンボ・画面端限定）を叩き込むと、プイと横向いてお前すこし怒った泣き顔（by『銀河漂流バイファム』エンディングテーマ）で立ち去ってしまった。



これは斬新！　ドローイングモード

　しょうがないので編集部のロクヨンを借りて『RAKUGAKIDS』を遊んでみた。

## ポップなセンスの格闘ゲーム

　……ごめんなさい。疑ったりしてすいません。面白かったです。切腹して大腸を取り出して結んで輪っかにしてジターリングごっこをして謝ります。

　タイトルにあるように、子供たちの描いた落書きたちが遊ぶというのが本作品の設定。グラフィックはパステルカラーを基調としたホノボノ系……と思いきや実はヒップホップしてます。タイトルに「落書き」とあるので、それこそクレヨンで描いたようなグチャグチャな世界を期待していただけにちょっと意表をつかれたが、なかなかセンスが良いと思う。だがそれよりも、線画で描かれた「ドローイングモード」のグラフィックが好きだ。「セサミストリート」に挿入されるアニメのようで、そのインパクトはバツグン。かつて線画だけで世界を表現したゲームがあっただろうか？　あった。

『がんばれギンくん』を忘れていた。それはともかく、格闘ゲームでここまで思い切ったグラフィックを持ち込んだのはこの作品が最初で最後でしょう。

　ゲーム内容もしっかり作り込まれています。『わくわく7』のようなコミカルキャラが『ヴァンパイアハンター』ライクに闘うといえば分かりやすいでしょうか。奇抜な必殺技やチェーンコンボの存在など、あまりにも『ヴァンパイア～』に似ているのが気になります（ベアタンクの飛び道具「くまボム」の軌道が、レイレイの「暗器砲」そのままだったり）が、面白いので良しとしましょう。「これぞ落書きだ！」というクレヨンで描かれたようなヘンテコグラフィックが炸裂するゲージ消費技「マジック攻撃」（超必殺技・ガードリバーサル技・ガード不能技の三種あり）も、ゲームに深みを与えています。



ポップでキュートなセンスが光る64らしくない作品

　「爽快感がやや不足」とか「通常技のリーチが短くチマチマしている」とか「画面端にいくと妙な奥行きがついて遊びにくい」といった詰めが甘い部分はあるものの、ロクヨンで本格的な2D格闘ゲームが遊べるということで合格点をあげたいですね。プレイヤーのプレイがキャラクターに反映されるという育成モードもあるし、末永く遊べる予感のする一本です。ロクヨンのヘンな格闘ゲームといえば『CLAY FIGHTER63 1/3』（前号の『洋ゲーマニアックス』参照）がありますが、それに勝るとも劣らない個性的な本作品、クールなヒップホップゲーマーならばマストバイといったところでしょう。

　というわけで、筆者もこれで遊

# 『ラクガキッズ』制作者インタビュー

## 良く動くキャラクターがコミカルな『ラクガキッズ』。その魅力をスタッフに聞く。

**—『ラクガキッズ』を作ったきっかけは？**

あるデザイナーがグラフィックツールの練習に、とツールで落書きしていました。それを見たプログラマが、「こんな絵でゲームを作りたい」と言った、それがすべての始まりでした。黒板にチョークで描かれた「へのへのもへじ」「お花」「火星人」、そして後のマメゾとなる「まめぞう」等が黒板の上で闘うという草案書を書いたところ、偉い人に気に入って頂き通ってしまいました。

**—落書き同士が戦うという発想はどこから？**

「落書き」で何かをするということが決まったんですが、とにかく動きに凝りたかった。そこで、それを表現出来るジャンルのひとつが「格闘」ではないかという結論に落ち着きました。「対戦ぱずるだま」のデモをご存じですか？　画面の中央でヘンな奴らが殴り合っているように見えるやつです。最初の頃はあんなイメージでした。

**—一番苦労したところと一番見てほしいところはどこですか？**

やはりビジュアルです。特にアニメーションには気を使いました。「落書き→ラフ→手抜き」と思われない様、確かな作りを目指しました。見て欲しいのはドローイングモードですね。本当は、これだけで1本作りたかったのですが、「さすがにそれはマズいやろ」と。最初は黒板に描かれた落書きが動くゲームだったんです。ポリゴンゲームが氾濫する中、「思いっきり時代の流れに逆流してやろう」と考えていたので。

**—キャラクターがみんな可愛いですが、スタッフの一番人気は？**

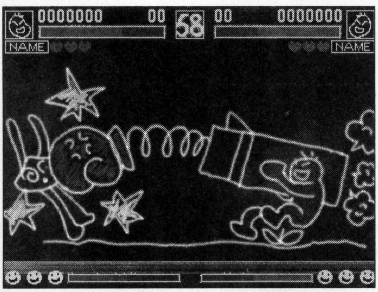
特に人気が偏っていることはありません。みんなそれぞれまんべんなく、手を焼いた子ほど可愛いようです。あえていうなら、キャプテンキャットキット、ロボットC・H・O、ベアタンク等ですね。

**—あえてN64で2D格闘というジャンルを選んだ理由は？**

落書きだからやはり2Dかなと。後、このゲームは絵の枚数が多いので、CD-ROMに収めても本体内のメモリには簡単に収まりません。必殺技を使うたびにCD-ROMを読み込むわけには行きませんし。その点、ROMならデータの展開、転送も高速に行えます。また、N64の3D格闘なら弊社にも『G・A・S・P』というゲームがありました。その辺りも考慮して、あのような形になりました。

**—最後に読者へのメッセージを。**

とにかく一度、動いているところを見てやって下さい。そして、静止している写真ではわからない「ヘンな魅力」を感じてもらえると嬉しく思います。



黒板で戦う落書き達。初期イメージはこんな感じだった。

ぶために遂にロクヨンを買おうと決意した……んだけど、ロクヨンの3Dスティックが問題。『RAKUGAKIDS』は6ボタン仕様になっているのだが、これが3Dスティックだと実に遊びにくいんだなぁ実際。特にCボタン部分が押しづらく、素早いボタン操作を要求される格闘ゲームには不向きなのだ。チェーンコンボなど実にやりにくい。パッドのせいで十分に遊ぶことが出来ないのは本当に無念残念。セガサターンのパッドで遊べば、さぞ面白いだろうに（禁句？）。

というわけで、6ボタン仕様のパッドやジョイスティックを出して欲しいんデスけど……任天堂さん、ご決断を！　このままじゃハードを1台売り逃してしまいますよ！　いいんデスか!?

PROFILE

**平和島ミチロウ**
（へいわじま・みちろう）

「平和島ミチロウさんはおかしい。『スターフォックス64』が最高のシューティングでしょう。『迫撃砲』の信頼度がガクッと……」（神奈川県　永井勝也）……も、もうすぐロクヨン買って遊ぶから、見捨てないでくれー！

RAKUGAKIDS
（格闘ACG）
メーカー：コナミ／機種：NINTENDO64／価格：¥6,800／発売日：'98年7月23日

NINTENDO 64 SOFT REVIEW

## スターソルジャー バニシングアース

# ローリングシステムに掻き消された「弾避け」の醍醐味

**高橋名人によってプロデュースされた往年の名作『スターソルジャー』最新作。その内容は進化したとは言い難いものであった。**

レビュアー●円山忍 プレイ時間●8時間

筆者、ハドソンのキャラバンSTGシリーズには滅法甘い。どれ位甘いかと言うと『ヘクター'87』を許してしまっている位甘い。子供の頃コロコロコミックを愛読し、高○名人物語を見て憧れてた(←何に?)世代ならば仕方の無いことであろうことは同年代の読者にも解って頂けるであろうと確信している(?)。例えバネが入っていたとしても、だ(笑)。で、そんなこんなでこのシリーズもPCエンジンに移行し、新たな伝説を作っていったのは周知の事実であるが、シリーズ後半になるにつれ多少ナニな……あ、コレ、N64特集?ハイハイ。

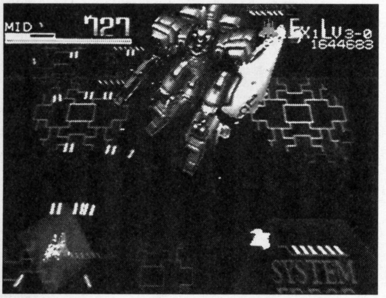
という訳で『スターソルジャー バニシングアース』である。往年の名作シリーズの最新作が、何と「あの」N64にて登場である。最もSTGが似合いそうもないこのハードで、一体どういうゲーム性を見せてくれるのか……。

「んーイマイチパッとしないなぁ」このシリーズに甘い筆者ですら、こういう結論になってしまった。

ゲーム自体は俯瞰視点のポリゴン2DSTG、『シルフィード』『レイストーム』に代表されるスタイル。これに『怒首領蜂』のコンボシステムと今までのシリーズのザコアルゴリズムを加えたモノ、以上。それなりにまとまっていて遊べる出来ではあるが、そこまでのレベルである。

唯一面白い点、と言えるのが「ローリング」と言われるテクニック。レバーを左右に振ることで自機が無敵になり、その時に当たった弾を跳ね返す、という仕様である。面白いのがこのローリングがほぼ連続して使えてしまう、という点。一見するとゲーム自体を破壊しかねない強力なシステムであるが、実はこのゲーム「自機のヒットがデカイ」「自機の移動が速い」という非常に弾避けしづらいゲームなのである。つまり、ローリング後の非無敵時間(&ローリングを行う為の左右レバー移動)で十分に死ねるので、何とかバランスが取られているのである。ただ、これが制作者側が狙っていたゲーム性かと言うと、ちょっと疑問だ。

まあ何にしろそれ以外では徹底的なオリジナリティの欠如、ポリゴンの意味が無い軽い動きなど残念な点が多く目立つ。N64というハード云々以前に、何かを見失っていた作品である。




タイトーの『レイストーム』みたいな敵だ。

PROFILE

**円山 忍**
(まるやま・しのぶ)

某社ゲーム開発に携わる傍ら文章書きを趣味とする文理系両刀プログラマー。寝ても覚めてもSTG、のSTGバカまっしぐら26歳。PSの『ガイアシード』は多少問題はあるものの快いゲームですハイ。

スターソルジャー バニシングアース (STG) メーカー:ハドソン/機種:NINTENDO64/価格:¥6,800/発売日:'98年7月10日

スーパーロボットスピリッツ――

# 格闘とロボット。溶け合わなかった二つのフィーチャー。

**遂にN64で発売となったスーパーロボットシリーズ格闘版。ゲーム内容は、果たして満足いく仕上がりになっていたのだろうか？**

レビュアー●編集部　並河　プレイ時間●5時間

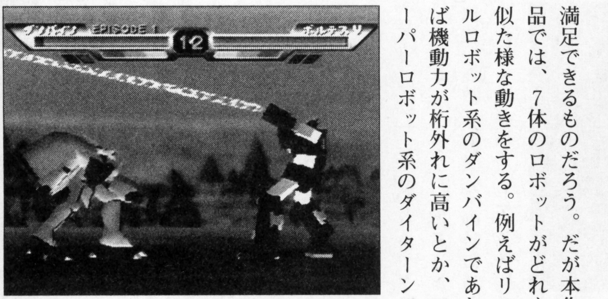
今回N64で発売された『スーパーロボットスピリッツ』は、ポリゴンで表示された「あの」ロボットたちを自分で操作できるファン待望の作品だ。

気になる操作方法は、幅広い層が操作に困惑することがないようなつくりになっていた。今日の格闘ゲームに浸透したVF式＋鉄拳式とでも言えば良いだろうか。キック、パンチはコントローラのA、Bボタンに割り振られ、十字キーとの組み合わせによって、必殺技も含めた様々な技が出るようになっている。またガードは進行方向と逆向きに十字キーを入れれば良い。その他にキャラがロボットというだけあって、空中戦も可能になっている。

しかしプレイしてみた結果、本作品は残念ながら良く出来た格闘ゲームだとは言い難い。キーレスポンスが悪く、期待していた空中戦でスピード感がなかったのは残念である。またロボット同士の格闘なのだから遠距離戦にも期待したのだが、終始ゲームは近接の地上戦と空中戦にのみ限られ、ロボットという素材の魅力も半減している。その上コンボという格闘ゲームならではの面白さも見当たらず、非常に物足りなさを感じた。

では、キャラゲーとしてはどうなのか？　この類のゲームはキャラへの思い入れを満たしてくれれば、そのキャラのファンは或程度満足できるものだろう。だが本作品では、7体のロボットがどれも似た様な動きをする。例えばリアルロボット系のダンバインであれば機動力が桁外れに高いとか、スーパーロボット系のダイターンであれば耐久力に優れ、一つ一つの技に重みがある等、これまでのスーパーロボット大戦シリーズにあった様な細かな設定がゲームを通して伝わってこない。ロボットの個性が上手く表現できていないのだ。その上N64で発売された割には、グラフィックも粗雑であり、起用した声優がゲーム中ではほとんど喋らない等、余りにファンの期待を裏切る内容であった。

この様に本作品は格闘ゲームとしてもキャラゲーとしても、中途半端な内容のゲームだったと言わざるを得ない。よくキャラゲーは面白くないと言われるが、『スーパーロボットスピリッツ』はコンセプトが良かっただけに、その枠を超えたものになって欲しかった。残念である。



夢の対決シーン。ロボットの少なさが気になる。

PROFILE

**編集部　並河**

スーパー、リアル共に好きなロボット好き編集者。否、ロボット好き編集者。現在の心のゲームはやっぱり「オラ·タン」。仕事が忙しい最近ではイメージトレーニングに励んでいます。

スーパーロボットスピリッツ(ACG)　メーカー：バンプレスト／機種：NINTENDO64／価格：¥7,800／発売日：'98年7月17日

# ジャッカー電流イライラ棒大作戦隊！

**あの人気番組の1コーナーを再現したゲームを、キャンペーン期間が終わって賞品も出ない今更ながらプレイしてみた！**

さて、なにかロクヨンのソフトをレビューしろとの指令が下った。勇往邁進にして野心勃勃たる天地無碍な俺は活発発地として「『F-ZERO X』をやります！」と申し出たのだが、古庄（ふるしょう）副編集長が「じゃあ、これね」といって俺に手渡したのは、ハドソンの『ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒』であった。

思わずソフトを手にして絶句＆全身硬直してしまったのだが、「大丈夫大丈夫。このソフトも面白いはずだよ。ギリギリのライン取りや絶妙な3Dスティック捌きでタイムを縮めるところなんて『F-ZERO X』と同じじゃん」という古庄（ふるしょう）副編集長の詭弁にまんまと乗せられ、とりあえずプレイしてみた。

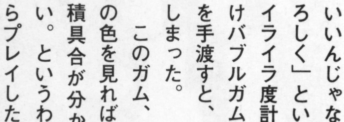
うーん、イライラするだけで面白くないなぁ（笑）。ゲーム開始直後こそ、難解なコースを突破した時に嬉しくなったり、失敗したときのスティックの振動で「うおっ！」とかなって楽しいけど、10分もすればすぐ嫌になる。狭い通路など難しいところでも、レバーを一定方向に倒していれば棒はまっすぐ進んでくれるので、実物の「手の震え」みたいなアナログ感覚が再現できないため、あまり面白くないのかも。実況を担当しているテレビ朝日の辻アナウンサーが「おーっと、ウッチャンヘアピンを見事クリアー！」と盛り上げれば盛り上げるほど、俺の心は冷えていった……。お前を見れば心が冷える。

「古庄（ふるしょう）さん、やっぱりこれ厳しいですよ」副編集長にそう進言すると「うーん、じゃあねぇ、これを噛みながらプレイすればいいんじゃない？ じゃっ、後はよろしく」といって俺に『HELP!? イライラ度計測ガム〜イライラお助けバブルガム〜』（カネボウフーズ）を手渡すと、どこかへと立ち去ってしまった。

このガム、3分間噛んだ後でガムの色を見れば、その人のストレス蓄積具合が分かるという仕組みらしい。というわけで、ガムを噛みながらプレイした結果、以下の写真のようになりました。

聞けばこのゲーム、実売価格はすでに980円まで落ちているという。買った直後の一瞬しか遊べない「10分ソフト」なだけに、それぐらいの値段ならば妥当なような気もするが、ただイライラするだけのためにお金を払うというのはいかがなものだろうか。時間が死ぬほど余っている人には手軽でお金のかからない暇つぶしとしてお薦めできますが、もっと有意義な時間の潰し方を模索したほうがよろしいでしょう。では、家元は帰るぞ。

（炎のチャレンジャー　バイキング松井）



これが実験を終えたガム。右から順にプレイ前、プレイ30分後、1時間後、2時間後、3時間後のもの。左に行くに従いガムがピンク色に変化しているのが分かりますね……あ、モノクロページか。

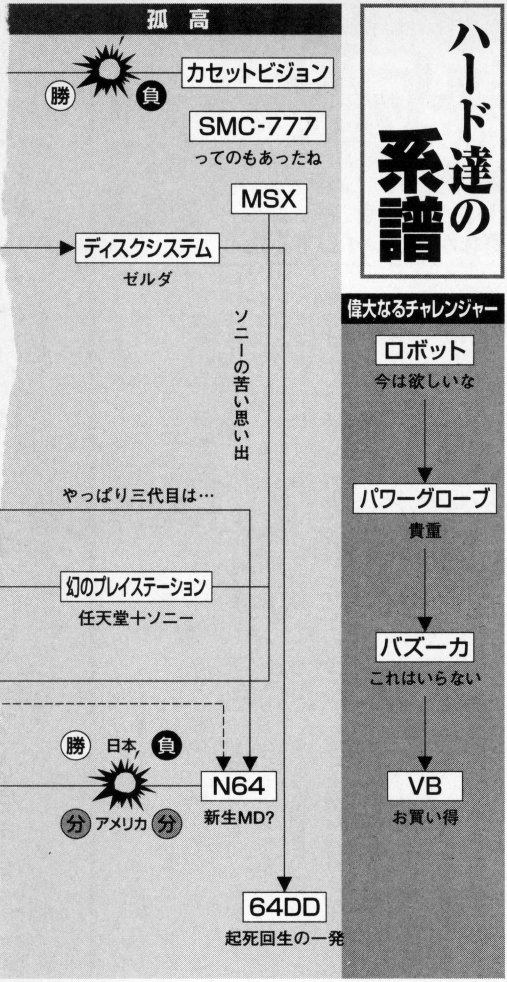
ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒（ACG） メーカー：ハドソン／機種：NINTENDO64／価格：¥5,980／発売日：'97年12月19日

# 徹底分析!!
# 超独断偏見的64解体新書



**なぜN64は日本であまり売れないのか？　それはみんながN64の事を知らないからに違いない。みな！　知れ！　N64の姿を！**

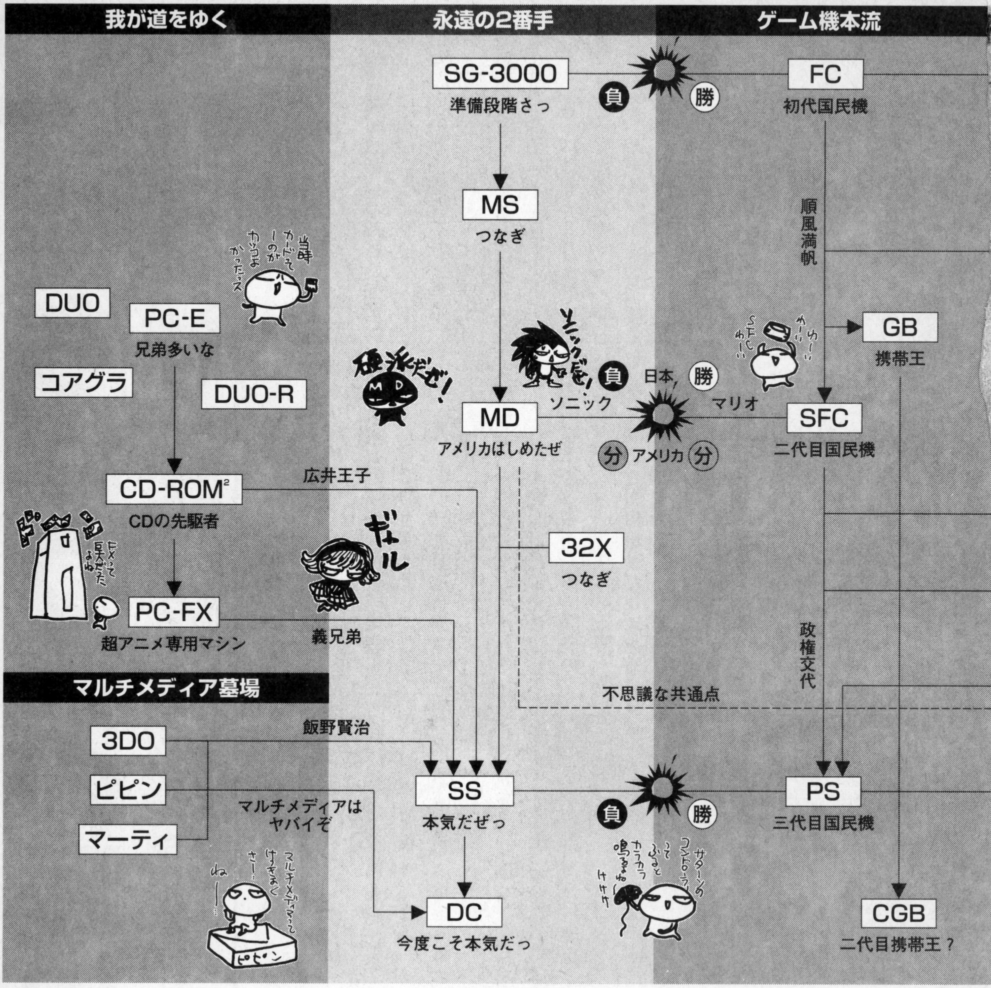
## ハード達の系譜




不振が続く『NINTENDO64』。ゲーム業界を救うという壮大なテーマを抱えて登場したはずが、「業界を救う前に自分を救え」という状況に陥ってしまっているのが悲しいところ。

そこで、N64の位置を捉え直す意味も込めて、『FC』以降のゲームマシンの相関図を作成してみた。

『スーパーマリオブラザーズ』という怪物ソフトの登場により初代の国民的ゲーム機へと上り詰めたファミコン。途中、『ロボット』や『パワーグローブ』といったノイズを生み




出しつつも、『ドラゴンクエスト』や『ファイナルファンタジー』といった看板ソフトのおかげで地位は盤石。『スーパーファミコン』への権力移行も比較的すんなりとおこなわれた。

しかし、度重なる発売の遅れと『プレイステーション』と『サターン』という強力なライバルの登場で、国民機の座がそのままN64へ移ることは無かった。3代目の国民機の座は、DQ、FFといったFC、SFCを屋台骨であったソフト資産を受け継いだPSへと移った。

さて対抗勢力であるSSとN64だが、SSは、我が道を行くNEC陣営になぜか親近感を覚えたのか、次第にそちらへと近づいていく。一方のN64は国内では不振でも、海外、特にアメリカでは絶好調。PSとも互角の戦いを繰り広げている。似たような状況のハード、かつてありました。

そうN64は、アメリカで強かったマニアックハード『メガドライブ』の後継者なのだ。そう考えるとセガの新ハード『ドリームキャスト』が、なんとなくN64に似ているのもうなずける。SFC対MDの構図は意外なところでまだ続いていたのだった。

## ハードの履歴書

# N64 待ちぼうけの歴史

**任天堂には本当によく待たされます。それはFC、SFC時代から脈々と続く伝統。でもN64って特に待たされるような…。**

### いつから僕らは待ってるの？

N64以前、SFCの新しい周辺機器から僕らの待ちぼうけ64人生は始まっていた。任天堂とソニー（！）は'90年、CD-ROMのゲーム機を作るために手を組んだ。その名も「プレイステーション」！ '92年には翌年8月までにこの「プレステ」を発売すると発表している。だがなぜか任天堂はCD-ROMゲーム機でフィリップス社（注1）との提携を発表。当然ソニーとの話はご破算。で、結局、このCD-ROMゲーム機も世に出ることは無かった。散々発売延期の末の発売中止。一体なんだったんだ。

「ゲームが変わる。64が変える」とはCD-ROMに変わる新ハードN64初期のキャッチだが、その前に任天堂が変われ！ というほど任天堂の延期癖（注2）は直らなかった。というかかえってひどくなった。64の発売日は'95年末→'96年4月21日→'96年6月23日という紆余曲折を経た。だが、それでも、それでも発売日には徹夜で並んで64を求める姿が。同時発売の『マリオ64』も『パイロットウィングス64』も面白かったし『最強羽生将棋』は速くて強かった。すごいぜ64。確かに何か変わるかも、と誰もが思った。皆がこのハードに期待した

その後3ヶ月間ソフトは1本も発売されなかった。

64ハードがいち早く中古屋（注3）にならんだのもこの空白の3ヶ月だった。

### 『ウェーブレース』は出たけれど

9月、ようやく『ウェーブレース64』が発売になる。水面の質感が素晴らしい優れた作品だった。そして2ヶ月間ソフトは1本も

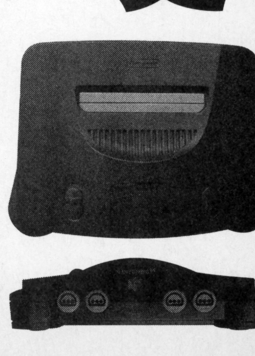


第1弾ソフト『最強羽生将棋』。いきなり将棋には面食らった。

**注釈**

（注1）
フィリップス社はCDに関するパテントを保有する海外の企業。コスト面を考えて任天堂はフィリップスと組んだというのが市場の観測だが、この時ソニーと組んでいれば、『FF』も『鉄拳』も『バイオハザード』も任天堂ハードで出ているかもしれないのに。パラッパとマリオが競演していたかもしれないのに。世の中どう変わるか分からないもんですね。

（注2）
任天堂の発売延期といえばこんなデータがある。『ゼルダの伝説』22ヶ月の延期。『F-ZERO X』18ヶ月の延期。『ヨッシーストーリー』12ヶ月の延期。『ミッションインポッシブル』は発売無期延期。ハードは違うが『ポケットモンスター金銀』も発売が遅れに遅



発売されなかった…。

しかし、業界は密かに11月に期待していた。先立つ任天堂スペースワールド。エニックスブースにはジョゼットのコスプレをしたコンパニオンたち。かわいい！ 萌え萌えだあ！ そう『J2』が発売になるのだ。これで大爆発だぜ64！ しかしご存じのように『J2』は偉大なる不発弾だった。その後『J2』はソフト付きのお得なコントローラーパックとして知られるようになる。同じ年末商戦、『マリオカート64』が179万本を売る。179万本、すごい数である。当時のハードの販売台数が200万台なのを考えるとさらにすごい。まるでサターンの『バーチャファイター2』だ。例が悪かった…。

そして3ヶ月ソフトは1本も発売されなかった。

## 新しい年に新たな希望を

いやな1年が終わった。'97年がやってきた。今年こそがんばろう。アメリカでは64も好調らしいし。

どれどれ新聞でも…。何っ！ ドラクエPSへ!? そうエニックスが、DQをPSで発売すると発表したのだ。64ユーザー最後の希望の星が今、墜ちた。

国内ではPSが数を伸ばしている。64はサターンにも追いつけない。危機だ。ピンチだ。そこへ投入されたのが最終兵器『ドラえもん』。違う。『麻雀64』。じゃない。『スターフォックス64』だ！ しびれる振動パックと広末涼子をひっさげて登場した『スターフォックス64』は、好評だったがハードの売り上げには結びつかない（国内60万本、海外310万本）。さすがにこの



『スターフォックス64』。このゲームだけあればいいという人も。

頃になるとソフトの数は少しづつ出るようになっている（注4）。待たずとも新作を買えるようにはなった。しかしユーザーは別のものを待たなくてはならなかった。本当に面白いソフトが出るのを。少数精鋭が寂しく響いていた。

そして64ユーザーの別の部分がしびれ始めた。

## 待たされるのも辛いのです

年が変わった。'98年の64といえば『ゼルダの伝説』の秋への発売延期。64DDまた発売延期。そして任天堂スペースワールドの開催延期。待ちに待った『ポケスタ』もしびれちゃったユーザーには何も訴えなかったようだ。

そして今、64ユーザーは『ゼルダ』を『オウガバトル3』を『マザー3』を、そして64DD（注5）を待っている。でも待っている間に、周りの仲間が少しづつ減っているような気がしてならないのだけど。

れている。もう、1年以上待たされないと任天堂のゲームという気がしないよね。

（注3）
当時喜び勇んでこの中古64を買った人間がいたが、今考えると、現在の定価より高い値段だった。待ったほうがいいこともあるということなのか。それにしてもPS、SSよりも値段が安くなるなんて。嬉しいやら悲しいやら。で、台数がのびないなんて、悲しいやら、悲しいやら。

（注4）
ソフトは確かに出るようになったけど、市場の雰囲気を察しての売り急ぎ感の強いソフトが増えているような傾向が見られます。これからは特に内容への吟味が必要だぞ。というか本数が減ってしまう可能性もあるけどね。

（注5）
64DDも発売日が確定していないのが不安要素。本当に来年の6月にこのハードは登場するのだろうか。業界ではDDトトカルチョが流行っているとかいないとか。でもDDのラインナップのソフト全部遊びたいんで、DD発売中止なんてことだけは勘弁して下さい。

# ところでN64のCMってどうなってるの？

**PSの広告上手ばかり語られる昨今、だが歴史は任天堂の方が遥かに長い。では任天堂のCMは今どうなっているのか？**

ＰＳの巧みな広告戦略は業界に革命をもたらした、安直なフォロワーの作ったクソ面白くもないCMを見せられるという弊害もあったが。ではN64のCMはどうなっているのか。それを調べるために放送開始から終了までテレビを見続けることに決定。9月11日(金)、それはおこなわれた。

### 放送開始～正午まで

選んだテレビ局は日本テレビ(民放で最も視聴率を稼ぐ局。巨人が好き)。初CMは「トクホンハップ冷」。やたら多いハウス食品のCMを眺めていた午前5時58分。POLA化粧品のCMのバックに聞き慣れた音楽がかかる。『スーパーマリオ』だ。化粧品とヒゲオヤジ。似合わないこの組み合わせはなぜ生まれたのか。後日取材したところ「商品やCMが元気なイメージだったことと、認知度が高いという理由で『マリオ』の曲を選びました。」(POLA化粧品 宣伝部)とのことだった。ゲームCMは皆無。



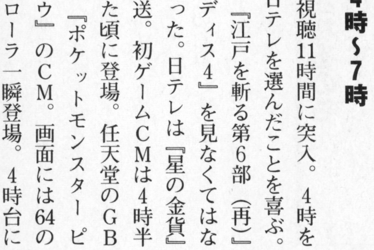
POLA「DAY＋DAY VITAX」。マリオの曲を採用

### 正午～午後4時

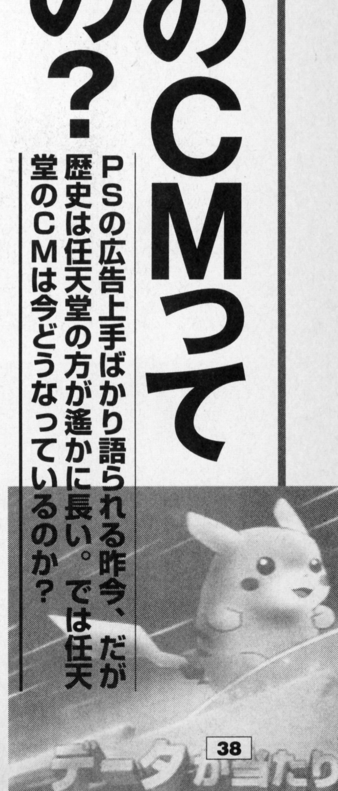
正午だ。『思いっきりテレビ』が始まる。これからしばらく、みのもんたと一緒に健康と家庭の不和について考えなければならない。今日のテーマは「内臓のたるみ」。2時より『THE WIDE』で若貴絶縁に関して大いに学ぶ。ゲームCMは皆無。

### 午後4時～7時

連続視聴11時間に突入。4時を過ぎ、日テレを選んだことを喜ぶ。裏なら『江戸を斬る第6部(再)』や『レディス4』を見なくてはならなかった。日テレは『星の金貨』の再放送。初ゲームCMは4時半を過ぎた頃に登場。任天堂のGBソフト『ポケットモンスター ピカチュウ』のCM。画面には64のコントローラ一瞬登場。4時台にこのCMは2回。5時から『アンパンマン』。セガの牙城かと思いきや、セガのゲームのCMは無い。J・WINGのGBソフトのCMが1回入る。5時半からニュース開始。その後ゲームCMは入らず。ゲームCMここまで3本。



ニャースが屋台でクダをまく「ポケモンピカチュウ」のCM



### 午後7時～9時

本日一番期待が出来そうな時間帯。7時からナインティナイン、8時からウッチャンナンチャンの番組が始まる。しかし7時からはPS、8時からはセガが番組のスポンサーについているため、逆にN64のCM登場は絶望的となる。ちなみに7時台は、『NAVIT』と『サイ』。8時台には湯川専務登場。8時の番組終了後に任天堂のCMが入るも、またもや『ポケモン』。コントローラのみ登場。




湯川専務CMももうすぐ終わるらしい

### 午後9時～11時

金曜洋画劇場「天使にラブソングを」。映画が大人向けのためか、ゲームCMは1本も流れない。

### 午後11時～午前1時

音楽番組の後、ニュース。なぜかニュースのスポンサーにセガがついており、湯川専務登場。子供に笑われ穴に落ちる。

### 午前1時～放送終了

深夜になりセガが元気。この時間帯に湯川専務2回登場し2回穴に落ちる。ちなみに週が変わってようやく「DC発表編」が放映開始された。さて夜が更けるとハウス食品が再び勢いづく。薬品メーカーのKOWAのCMも多い。ハウス、ハウス、KOWA、ハウス、KOWAという展開に辟易しているところで放送終了。N64どころか任天堂のCM無し。24時間近くテレビを見続けて、N64はコントローラが3回登場したにとどまる。ゲームCM総数8本。この日のCM総数約740本。

### 総評

任天堂のCMは新作発売やキャンペーン時にのみ多く放映されるようだ。FC、SFC時代はともかく、新作と新作の間隔が異常に長いN64ではCMを見るのも一苦労だ。気になったのはSCEが『サイ』のCMをいまだ流していること。以前には『みんなのゴルフ』のCMも1年にわたって流し続けている。面白いソフトをじっくり売るスタイルはN64で任天堂が目指したものだが、それをSCEに実行されているのはなんとも皮肉な話だ。同じ続けてでも湯川専務シリーズは続けられすぎてインパクトが弱まった。いい加減ソフトのCM見せてください。

## 任天堂のN64CMの特徴

任天堂はCMに人気者を起用することが多い。古くは、ディスクシステムの所ジョージと間下このみ（誰それ？ という人もいるだろうが当時は人気だった）。SFC『マザー2』やGBポケットで木村拓哉。そしてN64では「しびれるぅ」広末涼子を起用している。だが『ゴールデンアイ007』での浜村淳と水野晴郎コンビの起用というかなりの離れ業をおこなうことも。最近では自前の人気もの、ポケモンがその役目を担っている。



もう一方でN64のCMを特徴づけていたのが、ゲーム画面の多用だ。ゲームの魅力を分かってもらうには画面を見せるのが一番とばかりにゲーム画面を見せる手法が取られたCMが多い。また対戦可能なゲームの場合は、必ず対戦画面をCM中に登場させているのも特徴的だ。

だが最近ではその傾向に変化が見られる。例えば『ポケモンスタジアム』のCMではゲーム画面の比率が以前と比べてかなり低く、また『F-ZERO X』のCMは、全編ゲームをイメージさせる映像だった。これがこれからの任天堂CMの変化の端緒となるのかは、まだ分からない。



# 64ソフトの傾向分析

**ハードとソフトは一心同体少女隊（古い…）。ハードを知るためにはソフトを知る必要がある。そこで64ソフトを分析してみた。**

## 売れるハードの陰に売れるソフトあり!!

N64は売れていない。なんせ先頃引退の決まったセガサターンよりも売れてない。なんかヤバイ気がしてきたでしょ。

ハードを牽引するのはソフト。売れるハードの裏に売れるソフトあり。64のソフトがもっと売れれば64だってもっと売れるかもしれない。そこでこのページでは今、実際に売れているソフトを分析し、その視点から64ソフトたちを眺めてみることにしよう。

売れるソフトといえば、まず何より『スクウェアが発売』だ。だが残念な事に64には1本も無い。次に売れるソフトといえば『タイトルにFFと付く』だ。しかし、残念なことにこれまた64には1本も無い。そして売れるといえば『チョコボが…』。いい加減、64イジメは止めよう。

少々真面目になることにして、『人気キャラクター』を使っていること。非常にお手軽で本数も見込める手法だ。64第1弾ソフトの中の1本が、堂々たるキャラゲーだった。その名も『最強羽生将棋』。天才棋士羽生善治（子供の頃は公文式）の寝癖がきちんと再現されていた点は、キャラゲーとして優秀だ。他に『ドラえもん』という国民的キャラも64に登場している。この『ドラえもん』、「ドラえもんゲームに当たり無し」の法則を見事に守り通した。大理石にしか見えない花畑はユーザーの度肝を抜いたという。

宣伝上手というのも売れる一つの条件になっている。任天堂は木村拓哉や広末涼子やら、結構人気どころを使うのが好きなようだが、ファン層とユーザー層がかぶっているのかいまいち疑問。いっそSCEにCM制作を依頼してみてはどうか。セガに頼むのは、『ソニック』の発表会を見た限りかなり不安だ。

「美少女が全国にいる」。ほら、こんなフレーズだけで財布の紐がゆるむ大きなお兄さんたちが、世の中にはいっぱい！　だが『J2』が勘違いしそうな媚び媚びCMを流しても売れなかったのを見ると、メインユーザーが性に目覚めていない層という説もちらほら。

キャラものと双璧を為す、ゲームが売れる条件、それは『続編』。よく見りゃ64ソフトはそうしたソフトばかり。だが、そうした続編に名作が多いのも事実。『ヨッシーストーリー』『スターソルジャー』『スターフォックス64』『F-ZERO X』。ん？　なんか一つ間違ったような気がするな。ま、とにかくFC、SFC時代の遺産で生きている64という側面がある。しかしその弾もそろそろ切れそうだ。残るは『ファイアーエムブレム』と『メトロイド』くらいだろうか。

ここは思い切って『謎の村雨城64』とか『ダックハント64』という渋すぎて誰も分からない選択をしてみるのも手かも。『ラブテスター64』とか『テレビゲーム15・64』までいってしまうと、誰もついてこないので止めときましょう。

さて次ページからは64ソフトの実売価格とその内容について考えてみたい。

## N64ソフト 傾向分析分布図 値段とその中身

ROMを使ったN64ソフトは高いと思ってないか？　そりゃあSFCソフトに14,800円なんて値段が平気でついた時代もあった。しかしN64もそうかといえば決してそうではない。おまけにユーザー側から見れば、旧態依然とした流通体制をとるN64には、もう一つのメリットがある。在庫が過剰になれば販売価格が下がるというのがそれ。下の図は東京秋葉原での新品販売平均価格と、その中身を図にしたもの。PSソフトなら『値段安い＝中身がヤバイ』という図式もある程度成り立つが、N64にはそれは当てはまらない。『1080°』や『F-ZERO X』は5000円を切り、『J2』に至っては1000円をきる953円。ユーザーとしては「安くて中身充実」が一番の理想だが、ここに属するソフトが多いのもN64の特徴だ。ハードも一番安いことだし、N64はかなりお買い得なのだ。

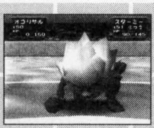
| お買い得ベスト5 | | |
|---|---|---|
| 1 | ワンダープロジェクトＪ２ | ￥953 |
| 2 | スターウォーズ～帝国の影～ | ￥1,770 |
| 3 | ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ | ￥1,875 |
| 4 | ディディコングレーシング | ￥1,980 |
| 5 | ブラストドーザー | ￥2,725 |

高

安

肩スカシ

充実



●ポケモンスタジアム
（￥5,875）
「値段下落が近いような気配。子供だましなトコが悲しい。」

●スターソルジャー
（￥5,075）
「『名人』世代ももうとっくに大人。子供は誰もしらないでしょ。」

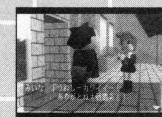




●ハイパーオリンピックインナガノ
（￥5,479）
「PS版よか10倍いい出来。でもオリンピック終わるとキビシい？」

●スペースダイナマイツ
（￥4,975）
「日本に逆輸入された洋モノ格ゲー。洋ゲーだけど全体的に技が地味。」

●エアーボーダー64
（￥4,875）
「『1080°』の後に発売された、レースモードのないボーダーゲームが、一体何本売れたのか気になる。」



●64大相撲
（￥5,224）
「相撲を恋愛育成と結び付けてしまった驚異のゲーム」

●カメレオンツイスト
（￥4,969）
「カメレオンの舌を使い、3Dスティックで、防御やジャンプできる異色ACG」

●ウェーブレース64 カワサキジェットスキー
（￥4,475）
「ジェットスキーを微妙な3Dスティックさばきで操作できる。良く出来た作品」

●RAKUGAKIDS
（￥5,900）
「クレヨンで描かれたキャラがコミカルな格ゲー。値段以上に楽しめる」



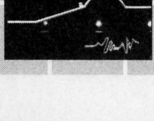
●F-ZERO X
（￥4,725）
「この安さは犯罪。内容に反比例。ゲームの本質を見せる力作」

●スーパースピードレース64
（￥4,375）
「コースに観客がいないという非常に寂しげ度が高いRCG。コースの数も6つと超寂し気。」

●JリーグLIVE64
（￥2,937）
「同じSPGというくくりの中でみると、何故『パワプロ4』より値段が高いのかまったく不思議。という出来。」



●DOOM64
（￥2,225）
「対戦モードがないなど物足りなさがある。グラフィックは綺麗なのだが。」



●電流イライラ棒
（￥1,225）
「80本もあれば不思議な企画も出てくるものです。」

●1080°
（￥4,460）
「この他にはスノボゲームはいりません（断言）。必携。」



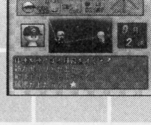
●ブラストドーザー
（￥2,725）
「地球を救うため破壊し続ける、テーマ性皆無のN64一個性派ゲーム」

●ゆけゆけ！！トラブルメーカーズ
（￥1,875）
「掴む、振る、投げるという動作を核にしたトレジャー制作良質ACGだ」

●時空戦士テュロック
（￥1,780）
「アメコミ原作の超難度＆過激STG。『2』にも期待。」

●スーパーマリオ64
（￥2,979）
「任天堂製ACTの金字塔。ROMとは思えないほど充実した内容だ。」

●パワフルプロ野球4
（￥1,980）
「人気のシリーズもこの値段。『ファミスタ64』はもっと悲惨な…。」



# N64○○度ランキング RANKING

## トキメキ度

かわいらしいソフトが多い64。思わずキュンとなってしまう作品を集めました。

**1 ポケモンスタジアム**
●ジャンル：ETC ●メーカー：任天堂 ●価格：¥6,800
ピカチュウ：ふにゅふにゅ動くピカチュウにポワーン。

**2 ドラえもん のび太と3つの精霊石**
●ジャンル：ACG ●メーカー：エポック社 ●価格：¥7,980
しずかちゃん：しゃがんだ時に見える、しずかちゃんのパンツの白さにドキッ。

**3 ワンダープロジェクトJ2**
●ジャンル：ETC ●メーカー：エニックス ●価格：¥9,800
ジョゼット：ジョゼットのおさげと、ソフト自体の花売り娘みたいな薄幸さにクラッ。

**4 F-ZERO X**
●ジャンル：RCG ●メーカー：任天堂 ●価格：¥5,800
ジョディ・サマー：つーか、テレビCMのお姉さんにズキッ。

**5 マリオカート64**
●ジャンル：RCG ●メーカー：任天堂 ●価格：¥9,800
ピーチ姫：金髪をなびかせ颯爽と自分を抜きさっていくピーチ姫の横顔にハッ。

**マニア向け 最強羽生将棋**
●ジャンル：TBG ●メーカー：セタ ●価格：¥9,800
羽生善治：ヨシハルの寝癖を直してあげたくってキュン。

## 社会貢献度

皆さんのお役にたつことがなによりも立派なこと。そんな立派なソフトを集めみました。

**1 シムシティ2000**
●ジャンル：SLG ●メーカー：イマジニア ●価格：¥6,800
市長となって市民の皆さまに奉仕する。これ以上献身的なゲームがかつてあったか？

**2 スターフォックス64**
●ジャンル：STG ●メーカー：任天堂 ●価格：¥8,700
フォックスたちは銀河系の平和を守っているので、500億人ぐらい救っているかも知れません。

**3 スター・ウォーズ～帝国の影～**
●ジャンル：STG ●メーカー：任天堂 ●価格：¥7,800
帝国の圧政から人民の自由を取り戻す、実に英雄的なソフトです。USE THE FORCE.

**4 ワイルドチョッパーズ**
●ジャンル：STG ●メーカー：セタ ●価格：¥6,980
ヘリに乗ってテロリスト集団を壊滅させに行く、義侠心あふれるソフト。空手チョップとは無縁。

**5 ゴールデンアイ007**
●ジャンル：STG ●メーカー：任天堂 ●価格：¥6,800
毎年世界平和に貢献する正義のスーパースパイ、ジェームス・ボンドとなって活躍しましょう。

**反社会 パチンコ365日**
●ジャンル：SLG ●メーカー：セタ ●価格：¥6,980
64ソフトとは思えない非生産的なタイトル。親がバットを買いこんだら要注意です。

## サイケ度

64のグラフィック機能を活かしすぎたり、設定が異常だったりして、妙にサイケな雰囲気を醸し出しているソフトも中には……

**1 イギーくんのぶら² ぽよん**
●ジャンル：ACG ●メーカー：アクレイムジャパン ●価格：¥5,800
こんなカラフルな世界の中、なぜ私はイグアナの首となってピョンピョン跳びはねているのだろうか？

**2 カメレオン・ツイスト**
●ジャンル：ACG ●メーカー：日本システムサプライ ●価格：¥6,980
なぜ私は二本足のイグアナとなって舌を武器に戦っているのか？

**3 64大相撲**
●ジャンル：SPG ●メーカー：ボトムアップ ●価格：¥7,980
なぜ私は力士になって恋を打ち明けたりしているんですか？

**4 がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～**
●ジャンル：ACG ●メーカー：コナミ ●価格：¥6,800
なぜ和風世界を3D化するとこれほどドラッギーになるのか？ サブタイトルもヤバげ。

**5 デザエモン3D（ただし中古品）**
●ジャンル：STG ●メーカー：アテナ ●価格：¥7,800
なぜ素人が作ったシューティングってこんなにサイケになるんでしょう？

**非サイケ ヨッシーストーリー**
●ジャンル：ACG ●メーカー：任天堂 ●価格：¥6,800
カラフルさがサイケにならず、ちゃんとメルヘンになっている。さすが任天堂。

## 男臭い度

比較的、子供さん向けのタイトルが多い中、気を吐いている連中もこんなにいます。

**1 麻雀放浪記CLASSIC**
●ジャンル：TBG ●メーカー：イマジニア ●価格：¥7,900
「ヒロポンさえありゃ負けやしねぇんだ……」の阿佐田ワールドが展開。積み込め！

**2 バーチャル・プロレスリング64**
●ジャンル：SPG ●メーカー：アスミック ●価格：¥6,800
むくつけき男たちの肉弾戦。「キレた」際のスペシャル技がアツい！ 汗を感じろ！

**3 ブラストドーザー**
●ジャンル：ACG ●メーカー：任天堂 ●価格：¥6,800
暴走トレーラーの進路を確保するため、建物をガンガン壊す、その本末転倒ぶりが男臭い！

**4 ファミスタ64**
●ジャンル：SPG ●メーカー：ナムコ ●価格：¥6,800
『ロッテ』が若干強くなっており、開発者に「兄貴」を感じる！

**5 ウェイン・グレツキー・3Dホッケー**
●ジャンル：SPG ●メーカー：ゲームバンク ●価格：¥6,800
試合がエキサイトすると、殴る蹴るの乱闘をはじめてしまう選手たちが男！ きゃ～血よ～♥

**男臭くない 64で発見!! たまごっち～みんなでたまごっちワールド～**
●ジャンル：TBG ●メーカー：バンダイ ●価格：¥6,800
コギャルさんや子供たちに大人気だったのも今は昔……

# N64ソフトおすすめBEST10

**ロクヨンソフト全80本の中から、ゲーム批評がお薦めする作品をランク形式で発表。どれも素晴らしい作品ばかり、ワオ！（あと『ブラストドーザー』も良いゲームだね）**

## 1 スターフォックス64
●メーカー：任天堂　●価格：¥4,800
●発売日：'97年4月27日




FXチップを搭載しSFCで美麗なポリゴンを表現した人気STGがロクヨン版となりよりパワーアップ。絶妙な難易度で一層遊び易くなった。4人対戦が非常に盛り上がる。ゲームを遊びながら裏に流れるストーリーをしっかりと感じさせ、ドラマとゲームの新しい融合を見せている。

## 同率1 F-ZERO X
●メーカー：任天堂　●価格：¥5,800
●発売日：'98年7月14日



SFCで人気だった作品の待望の最新作。美しいグラフィックとこれまでのレースゲームを覆すような趣向を凝らしたコースづくりに脱帽。スピード感は史上初といってもいいくらい。タイムアタックは相変わらず盛り上がります。

## 3 1080°スノーボーディング
●メーカー：任天堂　●価格：¥6,800
●発売日：'98年2月28日



雪の質感と雪上を浮いているような微妙な感覚まで表現したスノーボードゲームの秀作。トリックとレースゲームの面白さの両方が見事に融合している。

## 4 マリオカート64
●メーカー：任天堂　●価格：¥4,800
●発売日：'96年12月14日

対戦プレイが何より楽しいSFCで発売された作品のロクヨン版。タイムアタックにも様々なショートカットコースがあって意欲を掻き立てられる。

## 5 実況ワールドサッカー～World Cup France '98～
●メーカー：コナミ　●価格：¥7,800
●発売日：'98年6月4日

出来の良さには定評があるコナミのサッカー。ＰＳ版で満足するな。ファンならハードを買ってでもロクヨン版をやれ！全然違うぞ！

## 6 スーパーマリオ64
●メーカー：任天堂　●価格：¥9,800
●発売日：'96年6月23日

すべての人に「面白い」と言わせる怪物ソフト。マリオが初めてしゃべった作品でもある。

## 7 ゴールデンアイ007
●メーカー：任天堂　●価格：¥4,800
●発売日：'97年8月23日

米国では317万本もの売上げを記録。Ｊ・Ｂとなって様々な任務を遂行するのだ。

## 8 ワンダープロジェクトJ2～コルロ森のジョゼット～
●メーカー：エニックス　●価格：¥9,800
●発売日：'96年11月22日

前作の様に一方的に意志を伝えるだけではなく、相手からも意志が返ってくるように。

## 9 ウェーブレース64
●メーカー：任天堂　●価格：¥6,800
●発売日：'96年9月27日

3Dスティックで微妙なスティックさばきができる。演出にもこだわりが感じられる逸品。

## 10 ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ
●メーカー：エニックス　●価格：¥8,900
●発売日：'97年6月27日

制作はあのトレジャー。バラエティ色豊かな良質の２Ｄアクションゲームに仕上がっている。

## 解体を終えて

64って歴史が結構ありそうで全然ないのがよく分かったような気がする。それはひとえにソフトの少なさによります。ハードの歴史はソフトの歴史。あの頃あんなソフトが出たよねえ、という事でしか私たちはハードのことを語れないのですね。

任天堂のソフトばかりが目立っているN64ですが、サードパーティのソフトにもう少し頑張って欲しいもの。逆の意味で極論すればサターンの『デスクリムゾン』のようなソフトが出るような雑多な環境になったほうが楽しいような気がします。それは任天堂の『少数精鋭』とは相反してしまうのかも知れませんが。でももう遠い未来、「N64ってこんなゲーム出てたよね」なんて話ができるほうが楽しそうな気がするんです。何かこのままだと中途半端な優等生で終わってしまうような気がするんですが。

# N64 海外ゲームレビュー

NINTENDO

**海外で発売中の64ソフトには変わったテイストを漂わせているものも多い。ここではちょっぴりマニアックな海外の64ゲームを取り上げてみた。**

## 海外の64ソフト大紹介

日本においてN64は、マリオシリーズやポケモンの印象が強く、子供向けのハードだとよく言われている。確かにその通りだ。けれども、海外、特にN64が大きな盛り上がりを見せているアメリカでは、日本国内で発売されている64ソフトとはかなり異なったテイストの作品も多く発売されている。

そこでこのコーナーでは、そういったアメリカ産64ソフトを幾つかピックアップしてレビューしてみた。一般的に海外のゲームは大味だったり、難易度が高かったりするので、マニアックなイメージを持っている人もきっと多いと思う。でも、それが海外ゲームの魅力の一つであることも確か。もちろんアメリカ産の64ソフトにも例外なくそういった魅力が詰まっている。ここで紹介したソフトをプレイすれば、国内の顔とは違ったもう一つの64の素顔を見ることができるだろう。

## 1 RAMPAGE:WORLD TOUR [ACT]

メーカー：MIDWAY／店頭価格：¥11,000(9月現在)



往年のアーケードゲーム『ランページ』のリメイク作品。プレイヤーはキングコングや恐竜になって、世界中の都市を破壊しながら回る。各都市にある全てのビルを叩き壊せば、一面クリアだ。

当然人間たちも、戦闘機や戦車を出して応戦してくるのだが、それにまともに対処しようとしても無駄。撃ってくる弾の弾足が速すぎる上に、相手の当たり判定が小さくて倒しづらい。コンティニュー無限なのをいいことに、あまり気にせずビルをガンガン殴りつづけるのが吉である。前作ではビルの壊し方にも多少の戦略が必要だったが、今回はとにかく屋上まで登って、上からドツキつづければ壊れてくれる。非常に大味なゲームだが、ノシノシ歩いてバコバコ壊し、逃げまどう街の人々をピーナッツみたいに放り投げて喰ったり、戯れにヘリに跳び蹴りをくらわせたりするのが実に楽しい。

なぜビルを壊さなければならないのか、なんて考えるのは野暮というもの。たいがいのゲームには必ず、「お姫さまを助ける」だとか「お宝を発見」だとかいう御題目があるものだが、ここにはそんなものは一切ない。この作品はあらかじめ、人間の破壊衝動にひたすら奉仕するように作られているのである。まるでカリフォルニアの真っ青な空のように爽快なゲームだ。しかし、全150面というのはちょっと多すぎるのでは…。

## 2 BIO FREAKS [ACT]

メーカー：MIDWAY／店頭価格：¥11,000（9月現在）



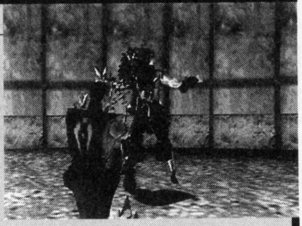
『モータルコンバット』シリーズにしろ、この『バイオフリークス』にしろ、アメリカの格闘モノというのは相変わらずあさっての方向へ進化しつづけているようで、見ていて実に頼もしい。往年のバイオレンス映画『マッドマックス』に出てくるような闘技場を舞台に、頭にチャックがあって唇の両端からヨダレ垂らしてる奴とか、両手が火炎放射器の白目を剥いた奴とかがガッチンガッチン戦うさまは、「よく任天堂通ったなぁ」の一言。

ゲーム的には、無謀にも全キャラがロケットブースターと銃を標準装備。自由に空中を飛べたり、どんなに位置の離れた相手にも攻撃できるため、繊細なかけひきが成立する余地はほとんどない。高低差と広がりのある『エアガイツ』風のステージが、なんとか彼らの暴走を受け入れているといった感じだ。

しかし、このゲームはこれでいいのである。『バイオフリークス』の真の魅力は、各キャラクターの妙に細かい描写や豊富なコマンド技を見ることにあるのだから（たとえば女キャラの歯をむきだしにして威嚇する表情だとか、牛男の背中から発射されるミサイルだとか）。ギミック満載のアメリカ製アクション・フィギュアをいじり回すようにして、楽しむべき作品。個人的には、試合開始前に見栄を切るところで、観客のひとりに必ずナイフを投げつける姉ちゃん「サボタージュ」にグッときた。

## 3 MORTAL KOMBAT 4 [ACT]

メーカー：MIDWAY／店頭価格：¥11,000（9月現在）



あの嗜虐的で凄惨極まりない落花狼籍クレイジー野郎どもが武器を携えて帰ってきた！　頼んでもないのに。ロクヨン版『モータルコンバット4』は、キャラクターがなんとフルポリゴン！　これは燃えざるを得ない！　というわけで早速プレイしてみました。

ズラリと並ぶ暑苦しい猛者どもの中から、忍者であるREIKOを選択。忍者でREIKOと言えば『ソウルキャリバー』のタキのようなくノ一を連想しますが、実体は"KISS"のベースのようなメイクをしたゴツイあんちゃんでした。うーむ、日本文化へのカンチガイ指数は『ピーター・グリーナウェイの枕草子』並みですな。まぁそれが『モーコン』の味わいでもあったり。ゲーム内容は3Dポリゴンになったとはいえ前作までと大差なく、軸ずらし移動＆攻撃がささやかに3D的モチーフを感じさせるのみ。しかし！　『モーコン』シリーズの醍醐味である「究極神拳」がより立体的にダイナミックに展開する様を見るにつけ「あー3Dになってよかったなー」と痛感するはず。本シリーズのウリである残酷表現も相変わらずで、今回はキャラクターの体力がゼロになった瞬間、なぜか身体が大爆発します（笑）。肉片（ポリゴン）が八方に飛び散る様がなんともオツですな。海外のロクヨンでは本作品に代表される"分かってる大人たち"向けの作品が多数リリースされていて、実に羨ましいですなぁ。

## 4 Madden 64 [SPT]

メーカー：EA Sports／店頭価格：¥9,524（9月現在）




ジョン・マッデンって誰？　調べて見たところ、かつての有名プロフットボール選手で今や人気TV解説者。さしずめ江川や掛布といったところでしょうか。有名人の名を冠したゲームに面白いものなしというのが相場。『ジーコサッカー』しかり。『カケフくんのジャンプ天国』しかり。極めつけは『たけしの』…きりがありません。じゃあこの『マッデン64』もそうかというと決してそうではなく、いい出来です。

アメフトと3Dスティックの相性が良く、またこちらの操作に対するレスポンスもいいので操作系に関する不満はありません。

またNFLのTV中継を見ていると分かるように、アメフトはデータを見て楽しむという部分が大きいスポーツ。この選手はシーズン中何ヤード走ったとか、このQBのパスの成功率は何％なんてデータが何回もTV画面に登場します。そうした点でのフォローも完璧。操作をCOMに任せてシーズンをシミュレートという遊び方も楽しいです。

そして何より雰囲気がいい。当然ながらゲーム中使われる言葉は全て英語。アメフトはやっぱり英語の方が似合います。またゲーム中のチームや選手名は全てNFLのデータです。

もとはPC上で動いていたゲームですが、インターフェイスはコントローラの方が上。日本オリジナルのアメフトゲームが出るのは当分先でしょうから、好きな人はこれがお薦めです。

## 5 Cruis'n USA [RCG]

メーカー：NOA／店頭価格：¥4,972（9月現在）



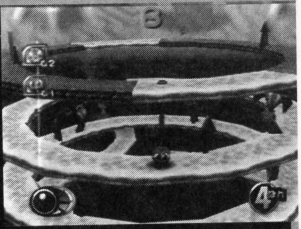

『Cruis'n USA』は、軽妙で'70年代チックな薫りを漂わせたちょっぴり懐かしめのBGMをバックに、アメリカを車で横断するその名の通りのゲームです。よくよくマップを見ると北米を東西に走る国道の様なもの（?）があり、どうやらそのコースを走行していたことに、ビバリーヒルズ辺りまで来て私はようやく気付きました。

コースで1位を取らないと次へ進ませてくれないのが辛いところではありましたが、オートマチック（この時点でヘボ度200％）の性能を最大限にまで活かし、インチキレーシングゲーマー（自称）のこの私でも1位をとれたコースが幾つもあったり、気持ちが悪いくらいキレの良いハンドル設定のおかげで対向車も難なくかわすことができたりと、海外産の割には難易度が低いゲームの様です。

特に印象に残ったのはスタート時に現れるチェッカーフラッグを振る人と、見事1位になったあかつきにトロフィーをもって出迎えてくれるのが実写取り込みのおっぱいボイーンなお姉さんとパンツ一丁の怪しいメキシコ人風の青年だったこと。この時代に逆行したような古くさい演出は今時のゲームにしてはかなりポイントが高く、驚きと同時にNOAの本気を感じてしまいます。全体を眺めると、わざわざN64で発売することもなかった様な気もしますが、『Cruis'n USA』は、アメリカで110万本も売れているみたいです。

## 6 イギーくんのぶら² ぽよん [ACT]

メーカー：アクレイムジャパン／価格：¥5,800



このゲーム、原題は『IGGY's reckin' balls』。『イギーくんのぶら² ぽよん』というタイトルで日本語版がアクレイムから発売されています。

このゲームの内容を説明すると、キャラクターを操作し、誰がゴールに早くつくかを競うレースゲーム、ということになります。が、登場するキャラクター、体が無くて頭だけ。それどころか、口だけの「チャッタ一」なんてヤツもいたり。ゲーム中の重要な動作は舌を伸ばすこととジャンプすることなので、確かに手足はそんなに必要ではありません。ないんですが、頭だけのキャラがはね回る様には、キワモノ感が漂いまくっています。

ですが、そんな外見に相反して、中身のゲームは非常に面白い。舌を伸ばして次々に上の段へと登っていくところなど、スピード感溢れる『海腹川背』といった感じ。キーレスポンスもよく、もたつく感じは一切ありません。これでキャラクターがハリネズミならまさに『ソニック』なんですが、それを頭だけのキャラでやってしまうのがアメリカ流なんでしょうねえ。「カッコイイ」、「カワイイ」から遠く離れた地平に行ってしまっています。

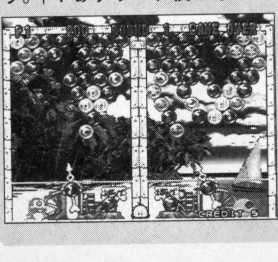
ちなみに『イギー』は、このゲームの開発会社、『テュロック』を作ったイグアナエンターテインメントのシンボル、イグアナに由来しています。でも舌が伸びるのってカメレオンなんだけどなあ。

# OTHER FOREIGN GAMES FOR 64

### BUST A MOVE 2
[PZG]

メーカー：Acclaim
店頭価格：¥5,972（9月現在）

さすがアメリカ！　あのオッシャレーなダンスアクションゲーム『バスト・ア・ムーブ』の続編が、日本に先駆けて登場。きっと前作が『ビバリーヒルズ高校白書』に出てくるような面々にナンパアイテムとして重宝されたのでしょう。「やぁケリー、僕の家で今夜パーティがあるんだけど」。くっそー。まぁいいや、俺はガス男が使えりゃ満足だ。スイッチオン。んー? な、なんだこれは。た、楽しい。泡を打ち出すだけの単純な操作性とは裏腹に、反射角を考えたり、泡の塊の根っこを狙っていかなければならない奥深い戦略性……『パズルボブル』でした。てへっ♥



### Quest64
[RPG]

メーカー：THQ
店頭価格：¥11,000（9月現在）

『Quest64』はN64初のRPG。フルポリゴンで描かれた中世ヨーロッパ風の世界を舞台に、主人公が一冊の本を探して旅をする。分かり易い入力システムを採用し、RPG初心者にも取っ付き易いつくりになっている。

日本では『魔法聖紀エルテイル』というタイトルで、イマジニアから発売される予定。

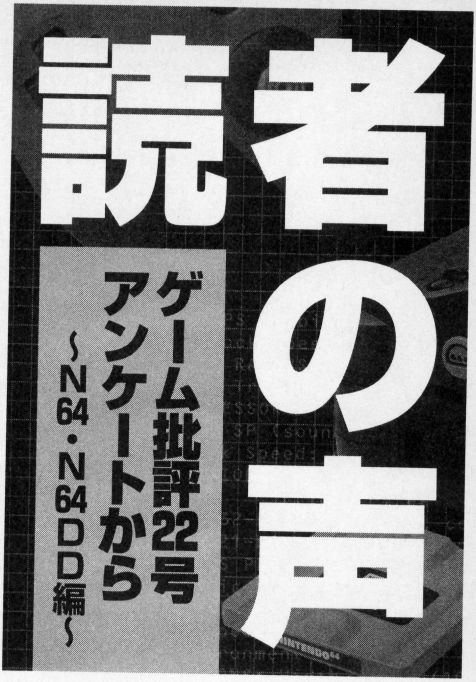
### Wetrix
[PZG]

メーカー：Ocean
価格：$49.95（＊）

3Dテトリスに地理的要因が組み合わさったゲームというのが『Wetrix』に一番しっくりとくる例えだろう。空から降ってくる雨をダムに集めて点数を稼ぐ、そんなゲームだ。

アメリカではOceanから発売中だが、日本でも某社より発売予定がある。

（＊）1＄＝132円70～80銭（'98年9月18日現在）




# 読者の声

## ゲーム批評22号アンケートから
## ～N64・N64DD編～

前号でおこなった「期待しているハードは?」というアンケートより、N64や周辺機器64DDを選択した読者の理由等を集めてみた。

### N64を選んだ理由

◆他のハードと違って新しいものを感じる。ユーザーがゲームに対して積極的になれそうなハード。どんなことを体験させてくれるのか楽しみでしょうがない。
（京都府　嶋田加寿樹）

◆頑張って欲しい期待を込めて。インターフェイスが広がる点で面白くなりそう。
（東京都　たにたに）

◆カートリッジの遊び易さにどう新しい要素が付加されていくのか非常に興味がある。発想自体が新鮮（しかし、世間でまったく盛り上がっていないので尻切れトンボで終わるのでは？　という不安度が高い）。
（東京都　ＴＤＫ）

◆『ゼルダ』が絡めばなんでも期待だ。
（新潟県　島崎さとし）

◆『オウガ3』がでるからN64。秋には買います。
（千葉県　桑原みゆき）

◆取り敢えずN64。良作が意外とあるから。
（福井県　ＳＡｉ）

◆基本的にミヤシゲ（宮本茂氏）が好きなので、巻き返しに期待します。
（埼玉県　関根敬悟）

◆任天堂（宮本茂）のゲームが大好きだから!!（この前夢の中にまで宮本茂さんが出てきた…）。
（神奈川県　林英樹）

◆N64で動物番長（仮）がやってみたいので。
（北海道　菅原美佳）

◆任天堂だから。
（愛知県　アキ）

◆職人的なゲームが好きだから。
（群馬県　かるびや）

◆今、無性に『007』がやりたいのでN64が欲しい。
（岩手県　杉沢祐一）

◆気付かれていないけど、他機種にアナログコントローラが付いたのもN64の影響だろうし、N64は地道ながら確実にゲームを変えていると思うから。
（宮城県　洸岡紗希）

◆チビッ子達の心をガッチリつかんでいるし、ゲームバランスが最高だから。
（埼玉県　リベンジャー）

◆少数精鋭のN64が好き。だから64DDにも興味がある。
（埼玉県　あんごろう）

### 64DDへの想い

◆ゲームシステムの書き換え、ゲームの追加、シムシティー、シムコプターによるゲームどうしの連携。DDによるこれらの機能は今後のゲームを変える画期的なシステムだ。
（奈良県　奥西正志）

◆データが書き込めるメディアだから。今までできなかった新しいタイプのゲームがでると思う。
（新潟県　デニー安藤）

◆未知の領域だから。
（静岡県　K@ZU）

◆データを書き込めるってところに浪漫を感じて期待もしていますが、それだって任天堂が開発しているからこそ。もしこれが無責任

メーカーのセガだったなら、絶対に手は出しませんね。（岡山県　馬場浩司）

◆もう制作者に踊らされるのはたくさんだし、もっと自由に遊びたいから。でも64DDって本当にでるの？（北海道　高島秀聡）

◆新ハードというよりは拡張キットですが、64DDにモデムが付く場合は対戦や共同プレイ以外での使用が多そう（データの配送など）。DCにモデムをつける必要は余りなさ気だけれど64DDには付いている方が絶対いい。（神奈川県　誤銃連邪）

◆64DDはもう時期を逃したんじゃないの？　ディスクシステムみたいになるね。（岡山県　甲斐一克）

◆『F-ZERO X』の新コースが出るらしいので64DDに期待。（北海道　山畠大輔）

◆64DDはなんかソフトが出来ていなさそう。（静岡県　日高彰）

◆RPGが増えるし、CD-ROMではできない書き換えによってゲームの新境地を切り開いてくれそう。ROMと比べてソフトの値段が安いし、『MOTHER3』が出るから。（千葉県　増永直久）

◆ゲームにおいて一番重要である「ゲーム性」を重要視している数少ないハード（？）だから。（福岡県　ゴミ怪人チラーカースン）

◆ゲームが変わると思っているから。それにしても書き換えが出来るドラクエがやってみたいです。堀井さん、たのむ！（東京都　こしあん）

◆64DDのソフトって結局何が出るんだろう？　どんどんカートリッジに変更されるし…。どーでもいーや!!　早く発売しろ!!（千葉県　カベジマイサム）

◆何と言っても書き換えシステムが魅力であり、ユーザーの想像を絶するゲームの楽しみ方の幅が広がると思う。（静岡県　小菅元帥）

◆最近私が期待している程、任天堂自身は64DDに期待していないのではないかと感じている。（北海道　黒猫ジジ）

◆64DDではいろいろな遊びの可能性が出てくる筈。製品群構想もマリーガルのソフトも期待できるし、今まであったハードの制約がDC以上に減りそうだから。（愛知県　平山寛章）

◆『巨人のドスン』が出るから64DD。あ、『ドシン』だった。（茨城県　MS培地）

◆今まで買ったソフトが拡張されてまた楽しめる。ソフトの寿命が延びるから。（神奈川県　Q）

◆期待と言うよりは不安が大きいですが、やっぱり任天堂を信じているので。（新潟県　来夢来人）

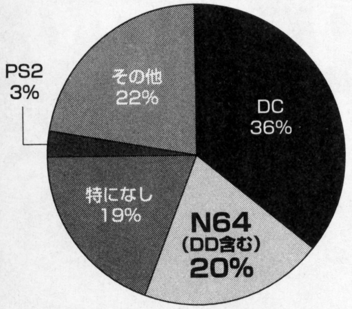
◆技術的な難しいことはサッパリ分かりませんが、任天堂のゲームが好きだから。（大阪府　中植智恵子）

◆SLGやRPGなどにマップやデータ、シナリオが追加されると考えるだけでわくわくする。（岩手県　元舘哲人）

◆最近志のあるメーカーが64に集結しているような印象を受ける。64DDを筆頭に任天堂陣営に期待。（埼玉県　若松朋久）

◆まだよく分からないことも多いが、ゲームの新たな可能性を示してくれそうなので。あと『巨人のドシン』を早くやってみたい!!（埼玉県　池田明大）

## 新しいハードで期待されているものはありますか？　その理由は？




先日発表されたばかりのDCがトップ。N64（DD含む）は実際の市場状況とは裏腹に2位。今後の展開に期待している人が多いようだ。以外だったのはPS2という声が思ったより少なかったこと。特にないという回答には「現行機で十分」や「ハードよりもソフト」といった意見も目立つ。またその他ではカラーゲームボーイを支持する人が多かった。

## ■第1特集総論■

# N64はそれぞれの中で来ている




SCE、セガ、そして任天堂の新世代ハード戦争は、国内外での不振が続いたセガサターンが脱落し、N64も思った以上に売れず、結局PSが国民機の地位を勝ち取った。だが、N64、そして任天堂には悲壮感は感じられない。

北米で好調な推移を続けるN64。円安をも味方に付けた任天堂は、この不況下では奇跡的とも思われる好業績を上げている。もはやゲーム機の趨勢を握るのは国内市場だけではない。国内のみでゲームを語れる時代はとうの昔に終わってしまった。任天堂は国内市場に汲々とする必要は今はないのだ。

ハード本体の発売当時、ソフトタイトルの不足がよく指摘された。確かにソフトが発売される間隔が数ヶ月ということも珍しくなかった。また任天堂から発売されているタイトル以外に魅力的なソフトが少ないのも事実だ。しかし逆に考えれば任天堂のソフトはそれぞれが個性的であり、またその質も高い。また入手は容易ではないが、海外のみで発売されているタイトルをも加えれば、タイトルは意外と多くなる。またこうした海外の個性的なソフトが逆に移



植されることもこれから増えるだろう。

また、ハード本体の価格は１４８００円。FC本体の定価と同じ値段で64ビットマシンが買える時代になった。ソフトの定価も値下がり、また、流通制度の不備が生み出した副産物ではあるが（当然改革の必要はある）ソフトの実売価格は驚くほど低い。ユーザーにとってみれば、これほど魅力的なハードはないといえる。

任天堂ソフトの魅力。それは、おもちゃとしてのゲーム、触って楽しいゲームという部分を頑なに守り通していること。N64の目指すゲームの質的転換とは、ゲームの原点回帰に他ならない。そしてそうしたゲームの持つ魅力は普遍だ。『F−ZERO X』を遊んで、昔遊んだ『F−ZERO』と同じ感覚が蘇ってくるのは、そうした理由による。ハードという器が変わっても、中身であるゲームはいつも同じ。そしてそれはゲーム業界を育てはぐくんできた任天堂の経験に基づいた自信に他ならない。

N64は、数あわせでは負けているかもしれない。だがゲームを遊べる機械としては十分に勝利している。それは64のゲームを遊んだ人間なら誰もが感じていることだろう。

それぞれのユーザーの中で、N64はもう十分に「来ている」のだ。

# YOJI SHINKAWA



## 個性的なタッチと安定した画力でメタルギアの世界を描ききった新川氏に聞く。

**Q1.** 今回、表紙用に制作していただいたイラストのコンセプトを教えてください。

**A1.** **編集長様の意向で「男と女」というのをふまえて趣味の銃を入れました。好きなモノを描くのが一番ですね、それがコンセプトです。デジタルは自然に綺麗な色を出しにくいです。なんか不自然になってしまいます。**

**Q2.** 今号の特集のテーマであるNINTENDO64についてなにか感じられていることがあれば教えて下さい。またＦＣやＳＦＣ時代で思い出に残る任天堂作品がございましたら教えて下さい。

**A2.** **スーファミが出た頃、友人の家で「F－ZERO」を徹夜でやっていました。「F－ZERO X」も会社で泊まりの時とか息抜きのつもりが仕事もせずに遊んでしまう。ファミコンはおそろしい機械である。ですから持ってません。最近スケルトンサターンを手に入れた友人のお下がりで初代サターンをもらいました。うれしいです。**

**Q3.** 新川さんがイラストを描かれるとき、またはゲームのキャラクターデザイン等を手がけられるとき、気を付けられている点や大切だと考えていることがあれば教えてください。

**A3.** **あまりゲームということを意識しない様に、またはどうせゲームだからイイじゃんというのは無い様にしています。ゲームでは俳優やアイドルをそのままコピーしたようなキャラクターがいまだ出てきますがそろそろやめた方がよい。**

**Q4.** 新川さんが影響を受けられた作家、または今注目しているアーティストの方がいらっしゃったら教えてください。

**A4.** **影響を受けたのは伊藤彦造先生、天野喜孝先生。今は山本タカト先生が注目のマト。**

**Q5.** 今、一番してみたい仕事は何ですか？

**A5.** **今やってる仕事が一番したい仕事かもしれない。かっこいいゲームキャラクターを作り続けたい。**

**Q6.** 今凝っていることなどあれば教えてください。

**A6.** **う──ん、秋冬モノの服。**

**Q7.** 映画やＴＶ、作品など最近おもしろいと思ったものがあれば教えてください。

**A7.** **「スプリガン」の映画は素晴らしかった、特にイスタンブールでのアクションシーンが最高にしびれました。あと、「あずみ」が好きです。**

**Q8.** ご自分がされた仕事について気に入っているものがあれば教えてください。

**A8.** **まだまだです。**

**Q9.** 今までプレイされたゲームで心に残った一本があれば教えてください。また、その理由はなんですか？

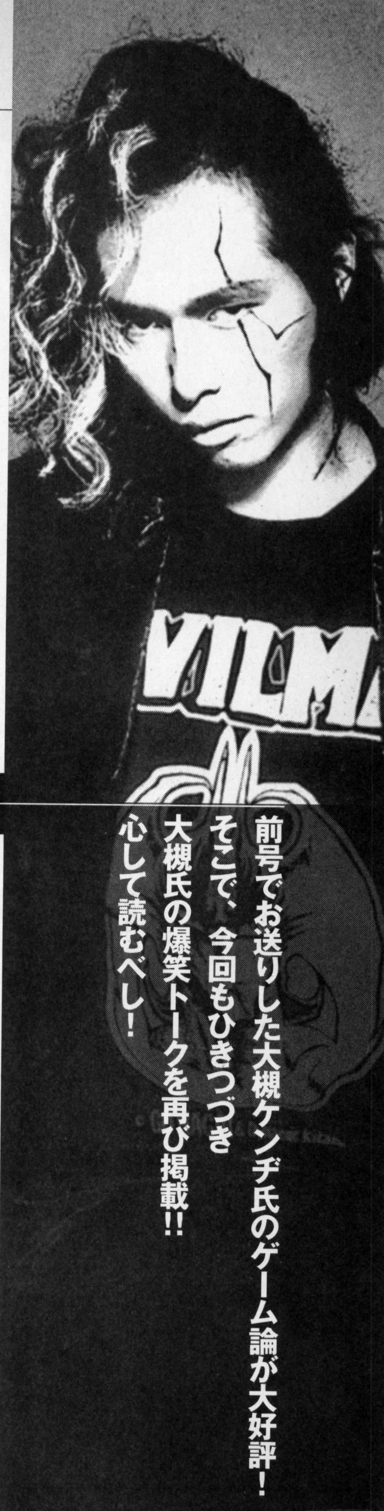
**A9.** **「リーサルエンフォーサーズ」、未だにアレを超えるガンシューティングゲームは無い！　画面が派手で撃ちまくればいいってもんでもないでしょう。One Shot One Kill!**

**Q10.** 最後にゲーム批評の読者に何かメッセージをお願いします。

**A10.** **色即是空。**

PROFILE

**新川洋司（しんかわ・ようじ）**：1971年12月25日生まれ。広島県出身。'94年（株）コナミ入社。「メタルギア　ソリッド」ではキャラクター＆メカニックデザイン、作画監督を担当。ぺんてる筆ペンを愛用。好きな女優は中山忍。尊敬する人は沖田十三。




## にして 今思う　第二弾

### バカゲーとの衝撃の邂逅 謎の赤穂浪士ゲーム

これは俺が悪いのかゲームが悪いのか分かんないんだけど、「出来ないゲー」ってありますよね。どうやっても出来ない、先に進めないゲーム。気球に乗る『風のノータム』とか、本当に出来なかったですねぇ（笑）。ゼロ戦に乗って戦うゲーム（『ゼロ・パイロット』）も、ミッションを言い渡されて何かするんだろうけど、まったく出来なかった。あと『サイドワインダー2』も俺は出来なかったですよ。友達は「出来た！」って言うので、「いや、出来ない！」と口論になったりしてね。

『トゥームレイダース』も買ってやってみたんですけど、俺は最初のセーブポイントから先は全然出来ませんでしたね。ゲーム雑誌を見れば評価が高くて、全世界で評判なゲームだから面白いんだろうなとは思うんですけど、なんの情報もなくあのゲームをやったら、俺はあれをクソゲーだと思ったはずです。やっぱりあれも「出来ないゲー」なんですよ。でも、出来る人にとっては面白いんですよね。その辺の違いというか審美眼みたいなものがちょっと良く分からないですね。分厚い文学書を渡されて読んでみたけれど「これ、つまんねーなー」と思うのと同じ状態ですよ。

あと、こんなの買うの俺だけだと思うんですけど、赤穂浪士のゲームがあったんですよ（『忠臣蔵　検証赤穂事件』・本誌20号参照）。これはたまらないゲームでしたね。何がたまらないって、まずどこにも売ってないんですよ（笑）。「さくらやホビー館」とかにもなくて、高田馬場のヘンなゲームショップで買ったんですけど。それでゲームをやってみたら、これがまたたまらなくて。「なんとか左右衛門」とか「なんとかノ介」といった人々がやたらといっぱい出てきて「吉良様のお考えはどうのこうの」と延々としゃべりまくるっていう（笑）。さらに最後の討ち入りの時に、唐突にアクションゲームになって、ボタンを右右、左右とかって押したりするの。いやこれは実にたまらなかったですねぇ。



これが噂の『忠臣蔵　検証赤穂事件』である。

このゲームの売りとして、忠臣蔵外伝・四谷怪談も見れるというのがあったんですけど、進行によっては見れない場合もあるんですね。で、俺がやった時はたまたま江戸に行かなかったせいか見れなかったんですよ。でも、もう一回やる気にはならなかったですね。いや～あれは本当に謎多きゲームでしたね。俺は好きですけど（笑）。これを作った人たちは赤穂浪士に対して異常に詳しいんだけど、悲しいかなゲームをやったことがなかったんじゃないかと考えてるんです。

# 大好評にこたえて大槻ケンヂ再登場!!

## バンドマンの友人が結成した「エネミーの会」とは?

昔、角川映画って、どんなショボイものでも必ずヒットさせたじゃないですか。そういった角川商法みたいなことをする人がゲーム業界から出たら怖いなっていうのはありますね。……あー、一人該当する方がいますねー。いや、あのー、これは「ゲーム業界の角川春樹」という誉め言葉として捉えていただければと思うんですけど……『エネミー・ゼロ』っていうゲームがあったじゃないですか。あれもやっぱり「出来ないゲー」なんですよね。俺の友達のバンドマンはですね、「エネミーの会」というものを結成してですね、月に一回みんなで集まってクリアするまでプレイし続けるということを一年ぐらいずっとやってるんですけど(笑)。

でもまぁ、それだけ話題のゲームだということですよね。『Dの食卓2』にしても、発表会に一万人も集まったって言うじゃないですか。これは凄いことですよ。プロレス用語に「アングル」っていう言葉があるんですけど、要するにストーリー作りのことですね。試合内容ではなく、団体間の抗争といったサイドストーリーの部分を盛り上げるのがアングルなんです。「X JAPAN」というバンドがありましたが、俺はあれを「アングルロック」って呼んでるんです。例えば「プロモーションビデオをデビット・リンチが撮る」とか「LAでレコーディングする」とか、音楽そのものではない周辺の話題でどんどん盛り上げていくという。角川春樹も同じようにショボイ映画をアングルでヒットさせていった。だから俺は飯野さんもアングルで売っている人だと思う。でも、それってやっぱり凄いことなんですよ。『Dの食卓』で一時代を築いて、そのアングルだけでのし上がったというのが。だから俺は彼を「ゲーム業界の角川春樹」として今後も活躍して欲しいなと期待しているんです。

## 大槻ケンヂ ゲーム業界への提言「ゲームは説明不足だ」

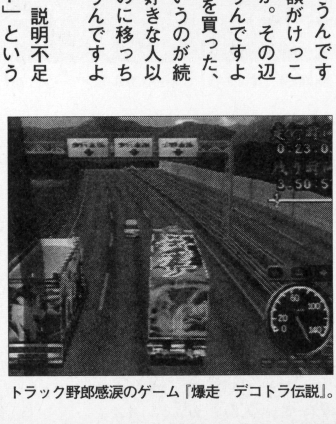
ゲームは月に50本以上も発売されてるという話ですけど、さすがにゲーム業界の勢いもここまでかなと思ったりもしますね。なぜこれだけゲームがドカッと盛り上がったかというと、やってみないと

**特別企画 大槻ケンヂ ゲーム歴三年目**

分からないからだと思うんですね。で、それに投じる額がけっこう大きいじゃないですか。その辺のギャンブル性だと思うんですよね。5000円のゲームを買った、でも駄目だった。そういうのが続くと、ゲームが本当に好きな人以外は他の興味があるものに移っちゃうんじゃないかと思うんですよね。

あと今のゲームって、説明不足なんですよ。「リセット」という言葉はみんな知ってると思われているようですけど、やっぱり知らない人は知らないんですよね。ゲームをやったことをない人にパッドを握らせると、それこそ仏舎利でも持つかのように、仰々しく持っちゃうんですよ(笑)。「爆発でもするんじゃないのか?」っていうくらい危なっかしそうに。もう方向キーからして分からなくて、R1ボタンとかいうと大変なことになってしまう。だから、初心者でも分かるように一から親切に説明して欲しい。俺、『三国志』とか『信長の野望』とか出来なくて、「誰か一から教えてくれ!」って感じですよ。

最近『爆走 デコトラ伝説』が出ましたけど、実際のトラック野郎の人たちが「ワシらのゲームが出たけんのぅ」とか言って、喜んで買ってくる訳ですよ。「これがプレステかのぅ。なんやドキドキするのぅ」ってゲームを始めると、まずオープニング画面で「オオッ!」となる訳ですよ、「これやこれや!」って(笑)。でも、そこから始められないと思うんですよね。「設定って、なんじゃい」とか。それは悲しいことですよねぇ。そういった「一見さん、お断り状態」はぜひ改善していただきたいですね。(談)



トラック野郎感涙のゲーム『爆走 デコトラ伝説』。

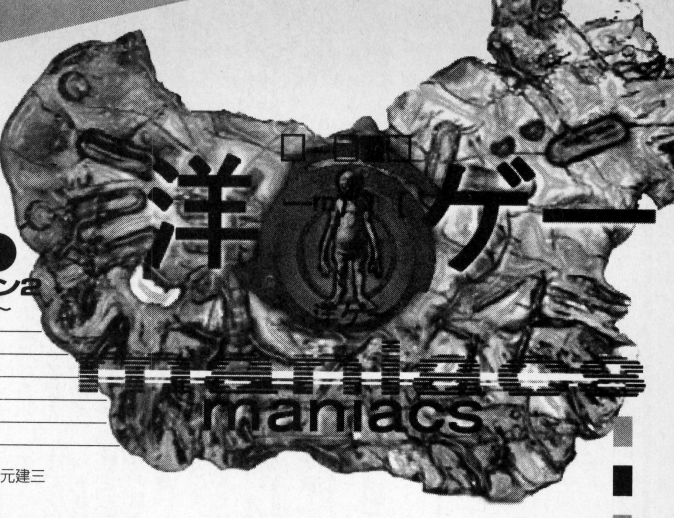
PROFILE

**大槻ケンヂ**

ロックバンド「筋肉少女帯」ボーカル。文筆家としての著書も多く、近著に「のほほん人間革命」(角川文庫)、「わたくしだから」(集英社)などがある。

**忠臣蔵 検証赤穂事件(AVG)** メーカー:東映ビデオ/機種:プレイステーション/価格:¥5,800/発売日:'98年1月29日
**爆走 デコトラ伝説～男一匹夢街道～(アートトラック3Dレース)** メーカー:ヒューマン/機種:プレイステーション/価格:5,800/発売日:'98年6月25日

**岡元建三Presents**
# 洋ゲーマニアックス




## 第四回
### クレイマン・クレイマン2
〜スカルモンキーのぎゃくしゅう〜

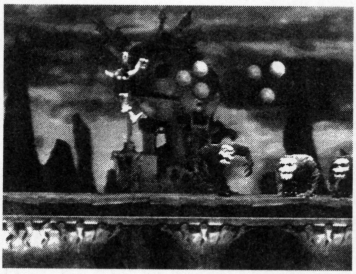
ジャンル：ACG
メーカー：リバーヒルソフト
機種：プレイステーション
価格：￥5,800
発売日：'98年8月13日

題字デザイン、製作及び4コマ製作　岡元建三

　またまた粘土です。いきなり唐突すぎですが、今回も粘土です。なぜなら私が粘土モノを偏愛しているからであります。ゲーム以外でのここ最近のお気に入りは、NHKで放送されているクレイアニメーション「ニャッキ」ですか。小さなイモムシの、小さな世界の愛と冒険なアニメなのですよ。そんな粘土な心ブームもあって、取り上げるソフトは「クレイマン・クレイマン2〜スカルモンキーのぎゃくしゅう〜」。粘土満載なのである。

　ゲームはオーソドックスなマリオスタイルの横スクロールアクションであり、誰でもさくっと手軽に遊べる難易度で好感の持てる作品である。その中でも目を奪われるのは粘土で表現された世界やキャラクターのグラフィックの美しさとモーションだ。

　これまで多くのクレイアニメなど実写モノについてまわる、取り込んだデータからの再現力の問題。画像としての質が今一つはっきりせずガビガビした感があったり、キャラクターや背景の持つパレットが表現出来る色数との調整がうまくマッチングできず実物が持つ立体感を損なってしまったりしたモノが数多くリリースされてきた（普通に売ってる恐竜のフィギュアを大胆にも取り込んで口から火を吐かせていたソフトもあったよね）。それはひとえにゲーム会社としてそろう機材で製作されてきたこと、256色以上のパレットを管理するということが今までのゲームで特に必要としなかった事などが要因となっていたと思うのだ。この「クレイマン〜」のシリーズは、『マウスハント』や『ピースメーカー』『ディープ・インパクト』等の製作に関わっているスピルバーク率いるドリームワークスが製作に加わっている。彼らの映画などで見せている高い技術力によって作り出される映像は、本物と虚像との区別が付かないほど良くできており、作り物では表現出来ない躍動感や質感などデジタルならではの美しさは驚くばかり。異業種だと思われていた映像のプロが描き出したこのゲームのクォリティーは、多くの実写モノが思わせてきたちょっとヘボイ感を振り払ってくれるモノであるのだ。

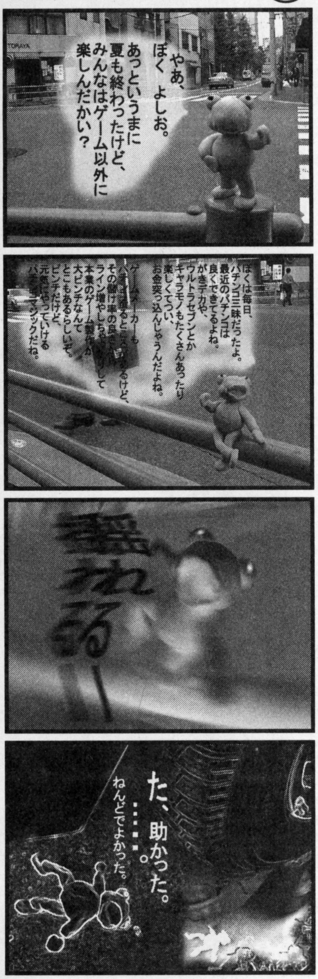

頭は骸骨、体はお猿。だからスカルモンキーなのです。

　今回はホント造りモノ屋としていろいろ考えさせられるわけですよ。こう綺麗にデータ化ができるとなると、これからの造型が進んで行くであろう一つの道なんかを。具体的には『スターシップ・トゥルーパーズ』の

**Kenzo Okamoto**
特殊美術造形家。映画・TVCF・ゲームなどのいろんなモノを制作。日々、KALIなどでオンラインゲームに明け暮れるゲームジャンキー。現在は、明けても暮れても「オラ・タン」な日々。新しく始まったビデオシリーズ「ミレニアム・セカンド」がいい感じです。

造形4コマ

## ボク、ヨシオ。 第4回

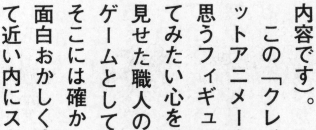



モンスター等、CG映像の元となるスキャニング用モデルのようにデータを起こすための素材としてや、CGモデラーが一からモデリングする際のイメージ用としてなどの利用が多くなることが考えられたりする。海外映画業界ではすでに当たり前のように行われており（日本でもできる機材や人間は存在するのだが、予算と体制がなかなか現実的活躍を阻害している。北○原○とか見ちゃうと、日本の実力が全然感じられなくて嘘みたいに思えるけど）、それがゲームにも活用され始めてきたと言うことなのだ。だが、今回の作品は、それとは逆に造形を生かすかたちのグラフィックであり、興味深いところなのである。

話がそれてしまったが「クレイマン～」、まったくホント無駄に良く動きます。動きで楽しませてくれると操作していて気持ちよいです。走って飛んで死んで爆発。しびれて爆発。燃えて爆発。ついつい見たくて無茶してしまいます。さすがにステージが進むにつれて難しくなってきますが、セーブできるのでヘビーじゃない方も安心。そのうちきっと頑張ればいけるのではないでしょうか（隠し要素も結構あり、やり込みがいのある内容です）。

この「クレイマン～」はパペットアニメーター（人形師）が思うフィギュアを自由に動かしてみたい心を、一つの形として見せた職人の結晶なのである。ゲームとしては2Dであるが、そこには確かにフィギュア達が面白おかしく生きている。やがて近い内にスキャニングされたデータは、2Dだけにとどまらず実物と同じ様な3Dとしてデジタルの中に現れることになるだろう。その時に少し感じるかもしれない。ゲームだけれど何かがそこに生きてる気がすることを。

## 通信のお部屋 省エネ版



最近、オンラインゲームにも懸賞品なんかがかかっており、デジカメや商品券・自社ソフトなど、くれます上げます太っ腹です。そんなうれしいご時世に、まさにぴったりなソフトがありました。それが、今回紹介する「なすびの部屋」です。日本テレビの番組、進ぬ電波少年の企画コーナーのオンライン版とでも言えばいいでしょうか。なにもないなすびの部屋を、電子はがきを送り、懸賞を当て飾っていく。そして、まぐれにも当たった懸賞品は、本物が現実のあなたの手元に届くわけですよ。バーチャルとリアルがシンクロしてなんだか不思議な感じなこのソフト、電子はがきが有料という形で料金を取るうまい決済、お手軽感覚で遊べます。今回対戦ではありませんが、どんなモノか見てみたいなと思われた方、期間限定であります。（11／15日まで）あー一発でかい賞品当てたいなー。

（岡元建三）

電波少年的懸賞生活ソフト なすびの部屋　Win95用フリーウェア（http://nasubi.hudson.co.jp/で入手）

大好評連載

# 悪趣味ゲーム紀行

第十九便

## 「制服伝説 プリティ・ファイター」

がっぷ獅子丸

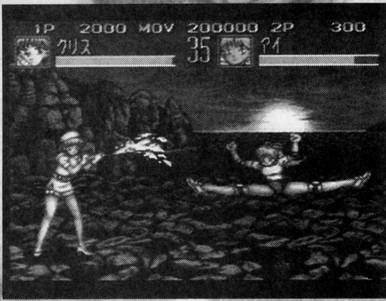
**美少女ゲームの先駆け**
**驚異のコスプレ対戦格闘**

気づけば僕ったら最近すっかり**泌尿器としてしか使っていない**事に危惧を感じるこの頃、ふと周りをみると職場や教室の誰か同士があからさまに親密となってやがりまして、その微笑ましくも不快なオーラに思わずコイツラだけに恐怖の大王が降りて来てプリーズ、と五島勉に祈っちゃったりするケースがママありますね皆様。そんなもう秋だってのに性春真っ盛りの中、ゲーム業界の中でも愛と性の問題はあるんでしょうか？ **アリますよキッチリと！** みんな2次元ばっかりじゃなくタマには3次元（否ポリゴン）にも向くときもあるんです！ 納期間近で一緒に徹夜なんかしちゃうと、同じチームの男と女（含男&男）、拾った猫よりか遥かに情もわくというもの。男と女の問題によりゲーム制作に多大な影響を及ぼしたりするケースもあるんですか？ ございます！ 開発部署で女の子が少ない場合、何故かあまりパッとしなくても周りのロンリーライダー達の心を一本釣りしてしまう事もございまして、新人を次々食いまくって部内皆兄弟状態になったり、自分の仕事をこっそり周りの奴らにマル振りする女帝が誕生していたというケースもございましたなあ。また、同じ開発チームで関係がこじれたりすると、もー目も当てられない位、周囲が緊迫した状態になりますよね。いつぞや気味が悪い程ベタベタしていたカップルがいたのですが、なんかお互いが異様に緊迫した状態になる、午前中に始まった些細な業務上の諍いが昼休みを過ぎてもなおその争いが泥沼化し「うるせーな」と思いつつ薮蛇アラームのなか見てみぬ振りをしておりましたら「それは昨夜**ちゃんと入らなかったから**そういうコト言うんですか!!」との彼女の大絶叫が起こり、周囲のどうしようもない沈黙のなか、窓の外では選挙カーの音が駆け巡る面白うてやがて悲しき修羅場の記憶が蘇った獅子丸なのでした。

という訳で今回の紹介致しますのはコレ！ はいイイですかー想像してクダさーイ。超古代の王族が転生した、インディーズ系エロビデオの様なコスプレ少女達が和太鼓鳴り響くＢＧＭの中、岸壁で戦っていまーす。果たしてそんなハッカーインターナショナルな企画、任天堂は通すんでしょうかイヤ通ります！ それがＳＦＣ『**制服伝説プリティ・ファイター**』です。

ゲーム内容は格闘ゲーム十美少女物という、この手のジャンルは『あすか１２０％』など当時としては実に考えやすい企画でしたが制作スタッフの平均年

がっぷ獅子丸（がっぷししまる）
1968年生まれ。アーケード及びコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームなどがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな30歳。

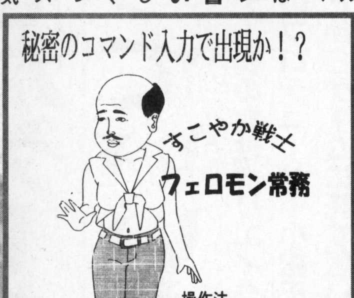


必殺メディカルシャワーにおまたパックリです。

齢を疑いたくなる程、このゲーム独自のハイブリッドな世界観を醸し出しています。日本全国に散らばった女の子達がストⅡルールで戦う基本ルーチンですから、キャラが偽セーラームーンから看護婦、婦警、**内山亜紀型体育着少女**などでステージもサムスピ及びストⅡまるパクリからパチンコ屋、時計台など地方色豊かな舞台のなか、『**ハメハメドライバー**』『**おしりプー**』『**けっこうキック**』など確信犯的名称の技で戦うという特殊なベクトルの多彩なゲーム構成でして、制作サイドが何を狙ったのか見当がつきますが、聞くと見るとじゃ大違いどころか遊んでみるとホンマにしょうも無いぞオイ！　キャラクターからステージに至るまでその全てが**アサヒ芸能的親父フィルター**に歪められて投影されており、婦警のねーちゃんのモーションアニメが**常にナニかをシゴいている**ように見えてしまうのは僕の心が汚れきってしまっているせいとして、看護婦さんの必殺技『メディカルシャワー』（浣腸）を見た途端心の中で何かがハジけたような気がしました。又、ジュリアナをイメージしたらなんか悪魔の彫像があったりして**秘密結社のアジト**のようなステージや柔道着少女の名前が『柔ちゃん』という名前からもそれ程深く考証を考えて無いのかが解りますが、今やその名前はアニメにもなった柔道漫画の方で無く**アッチの拳骨顔**が浮かんでしまいかえってネガティブイメージなのではと失礼な事を考えてしまうのは獅子丸だけかしら。でも『**七年殺し**』って柔道の技かそれ（この名前でプッとなった方はもはやスゲー良いオジサン）。んで結局ゲームの出来はよろしいのかというと、獅子丸何とも言えませんが、**小キック最強論**だけは唱えさせて頂きますのと、あのー取説の『**パックリ旋風脚**』**技表間違ってます**。上溜め下キックは出来ません。

このゲームの気になるゲームストーリーは取り扱い説明書に延々4頁にわたって書いてあり内容は『今から3000万年前、古代大陸パンゲアに8人の王女が魔王の軍団と云々の上、現代の日本全国に転生云々』という初めから真面目に考える気が無いのがモロ解りの超スペクタクルファンタジーで、実際の格闘部分はおろかエンディングにまで**何ら影響を及ぼしていない**所が却って清々しているといえ無くも無く、取説についてるマンガのストーリーが凄く気が狂っていて面白いのですが、一体何を考えてんだイマジニア!?　まっ、作ったのは**（株）元気**ですけど。

しかしこれが果たしてどれくらい支持を受けたか見当もつきませんがこれから後『プリティファイターX』（SS）『F-ST』（PS／SS）と、脈々とこのシリーズを続けているのはコンシューマバラエティ美少女格闘ゲームの火を絶やさぬようにと制作サイドに崇高な考えがあるのかも知れません。が、そのわりには**中身がむしろ滅亡への道に向かっていく**気がするのは何故かしら？




画：イワタカヅト


制服伝説 プリティ・ファイター（対戦ACG）　メーカー：イマジニア／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,980／発売日：'94年12月2日

第十回

魔法株式会社　営業開発課
小松千佐子氏

# 女性の資質を活かしたゲームがもっとあっていいと思う



**今回は当コーナー初の女性クリエイターが登場。意欲作『花火』のプロデューサー小松千佐子氏に、少女時代のことからゲームに託す思いまで、あれやこれやを語っていただいた。**



## 手芸とベーシック

**編：**ゲーム制作に携わられている女性の方が全体的に少ない中で、小松さんのように陣頭に立っていらっしゃる方も珍しいと思うのです。そもそもゲーム業界にはどのようにして入られたのでしょう？

**小松：**私、じつは今の会社には新卒で入ったんですよ。ゲーム制作というのも、就職活動中に急に思いたったんです。やはり何かを作る仕事がしたいという気持ちは昔からあったので、いろいろ「出版か広告か」なんて悩んでいるときに、「あ、ゲームやん、私にはゲームがあるやん！」って。

**編：**テレビゲームは昔からお好きだったんですか？

**小松：**うーん、私自身は自分がゲーマーであるという意識はなかったんですが、考えてみると古いんですよね。ファミコンが出る前から、家庭用のゲーム機で遊んでいましたから。名前はもう忘れてしまったんですけど、つまみでラケットを操作するテニスゲームとか。父が割と機械関係が好きだったので、家に置いてあったんです。小学生の時とか、そういったものを父が買ってくる度に嬉しくて飛びついてましたね。他にもPC－6001などが家にあったので、ごく短い期間だったんですが『マイコンベーシックマガジン』とか買ってきて、ベーシックを打ちこんではカセットテープでセーブ・ロードしたり。だから初めてファミコンを見たときの驚きといったら。「あんな安い機械なのに、カセット入れたら絵がすぐ出てくる！」って。

**編：**なるほど（笑）。性格的にはどんなお子様だったんでしょう？

**小松：**私すごく普通の子供だったんですよ。優等生タイプ、って自分で言うのもおかしいんですけど、「クリエイター」にあるまじき生い

立ちというか。ゲーム業界でも、割と破天荒な方って多いじゃないですか。でも私は本当にマジメに学校へ行って、先生の言うことを聞いて、お勉強をして、という。でも、物を作るのが好きだったのは確かですね。

**編**：具体的にはどのようなものを作られていたんですか？

**小松**：それがやはり、またちょっとズレているんですが……私、手芸とかが好きなんですよね。

**編**：あ、そうなんですか。僕、手芸をやられる女性なんて、この世に実在しないものと思ってました。

**小松**：（笑）。工作なども嫌いじゃなかったんですけど、やはり布とか糸を使うものの方が。それでヌイグルミを作ったりとか刺繍をしたりとかしていたんです。もう小学校の二年生ぐらいの時から始めていましたね。夏休みの自由研究も、必ず手芸作品でした。イヤミな子供ですよね（笑）。

**編**：手芸というのは、なかなか奥の深いものなんでしょうか？

**小松**：本人の工夫次第ですね。私、本のとおりに作るのはいやだったんですよ。本は参考にするんですけど、自分なりのアレンジは常に加えたいと思っていて。始めは本のとおりに作ったとしても、次には自分の思いどおりのものを作るために、本の内容の部分部分を寄せ集める。お人形さんの服でも、この肩の部分にこれをつけたら流行りのマリンルックになるに違いない、とか。材料も書いてあるものを買っちゃうと高くつくので、ありものの古いカーテンを使ったりとか。まぁ、男の子がダンボールなんかでする工作と同じやと思うんですけど。



## システム的なものへの憧れ

**編**：十代の頃はいかがでしたか？

**小松**：えーっとですね……あんまり言いたくないんですが……漫画を描いていたんですよ（笑）。めっちゃ下手だったんで口にするのも恥ずかしいんですけど。

**編**：同人誌を出されたりとか？

**小松**：……少し（と指でつまむ真似）。あとはやはりマジメに学校に行って勉強して、という感じだったんですが。当時、自分に手がつけられる創作の中で、一番広がりがあったのが漫画だったんですね。絵とかセリフとか創作の範囲が広いじゃないですか。手芸はなんぼやっても、それほど広がりは感じられなかったので（笑）。

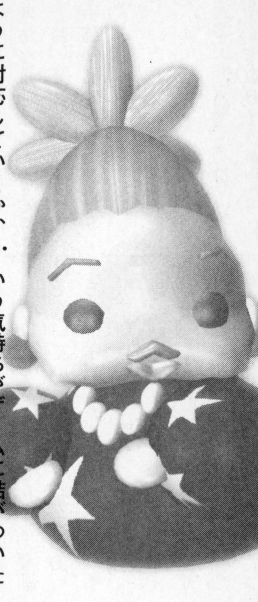
**編**：じゃあ、漫画のストーリーなどももちろん自分で考えられて。

**小松**：はい。ですが今では、作品の中でそういうストーリー的なことをやるのは気恥ずかしくて。自分ごときの持っている世界観そのもので価値を出そうとするのが恥ずかしい、とでも言いますか。やはりゲーム的な何かがあって、それを補助する形でストーリーをつけるというのが好きです。ストーリーだけで見せるゲームというのは、あまり作る気にならないと思いますね。

**編**：でも手芸に漫画と、やはり物作りは一貫して続けられていたわけなんですね。

**小松**：はい。ただ、よくよく自分の嗜好や考え方の傾向を考えてみると、わりとシステム的なことが好きで。漫画を描いていても、ストーリー的なことより細かい設定を考えるのが好きだったんです。たとえば舞台となる国の官職の組織図だとか、そんなんいらんのに妙に作りこんで（笑）。大学も心理学がやりたいと思って人間科学部というところに入ったんですけど、選んだのは教育制度学。やっぱり「制度」、システムなんですよね。教育学をやる女の子には、教育心理学、個々に問題を抱えた子供た





ちにどのように対応していくか、といったような授業の方が人気があるんですが、私はむしろ「いっそ制度から変えてしまおうや、その方が話早い」という感じで。文系なんですが、その中ではシステム的なことが好きな方で、考えてみればその辺りがゲームに向いていたのかも知れません。

編：手芸にも何かそういうシステム的な面があったりするんですか？

小松：いえ、それとは全然関係ないですね（笑）。まぁ洋裁とか編物になってきますと若干ないこともないですが……手芸ってなんやろ、あれただの作業ですよね。ただやはり、かわいいものとか奇麗なものを作りたい、という気持ちと、システム的なものを作りたい、という気持ちがゲームに結びついたのかも知れません。システム的なことだけだったら、もっとビジネス系のSEとか目指していたと思うんですよ。



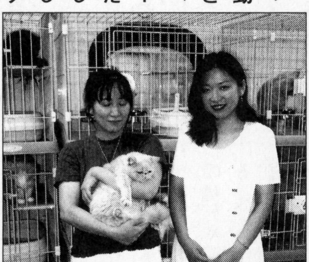
## 女性ならではの苦労

編：就職するにあたって魔法さんを選ばれたのには、どういった理由があったんでしょう？

小松：私、就職のとき、始めから大企業というのは考えていなかったんです。当時就職難で、特に女子学生は苦しかった。面接を先に男の子だけやる場面なども実際に目の当たりにしていまして、最初から女性というだけで差をつけられている。これでは入社しても同じことだろうな、と。だけど魔法というところは、逆に女性の力を信じているんですね。即決でした。

編：でも、魔法さんって不思議な会社ですよね。山の中にあるし、なんだか先ほどから、隣の部屋からいろんな猫の鳴き声が聞こえてくるんですが……。

小松：（笑）。去年からペット事業部を発足させまして、いま100匹ぐらい猫を飼っているんです。今度、神戸のポートアイランドというところに猫のテーマパークを出すんですよ。本来的には猫に限らず、ペットの総合テーマパークをやりたい、というヴィジョンを持っているんです。ペットの売り買いだけじゃなくって、病院や美容院があったり、ペットを連れてきて一緒に遊べたり、という。もちろんペットがいなくっても、動物たちと遊びたいひとはそこへ行けば遊べる、大きなテーマパークをゆくゆくは作りたいと考えておりまして、その第一段階として猫のテーマパークを。世話なんか見ていると大変そうなんですが、事業部が分かれていますので、私なんかは「かわいいかわいい」と言っているだけでよくて、ラッキーなんです（笑）。



100匹の猫の中の1匹と。彼らは10月オープンの猫のテーマパークでお披露目される。

編：しかし、ゲーム制作の場というのも結構大変なのではないですか？　女性ならではの苦労などもあるのでは？

小松：うーん、やはり体力的な面でのことが一番……。あと、どうしても最後の追い込み時期は徹夜作業になるので、三日徹夜なんかになるともう「私これでいいの？」っていうようなぞんざいな感じになっちゃうんです。あと、やはり男の人がどこでも寝られるというのはうらやましいですね。私も

一時間くらい、床に敷いてある寝袋の上でウトウトしてしまったことがありますけど、それはよほど理性がなくなっていないとできないから（笑）。



## ゲームはもっと広がれるんです

**編**：ゲームを作るうえで心がけていることなどはありますか？

**小松**：いろいろあると思うんですが、「絶対」なのはやはり新しいものを作る、ということですね。スタンダードなものをお金をかけて作るのも素晴らしいことだと思うんですが、やはり新しい部分、新しい価値を持ったソフトしか作りたくないとは考えています。

**編**：しかしそうなると、本当に冒険作、野心作の連続ということになりますよね。

**小松**：ええ。でも私としては、ゲームというものをもっと一般のメディアに近づけたい、ゲームの枠を広げたい、という気持ちがありますので。せっかく音もあり映像もありインタラクティブ性もある、新しくて豊かなメディアなわけですから、それをもっといろんなことに使いたいんです。今回の『花火』もそういった意味では冒険作でした。企画の段階では、社内でももちろんいろいろな意見が出ましたし、それを説得できたとしても今度は外部の流通さんですとか雑誌社さんなどから「何なん、それは？」と（笑）。実際形になってきたら、ご理解いただけたみたいですけれども、その辺は苦労しました。



**小松千佐子**（こまつ・ちさこ）
1971年生まれ。神戸市出身。大阪大学人間科学部卒。魔法株式会社 営業開発課所属。代表作にウィンドウズ95版『花火職人になろう』シリーズ、PS版『花火』など。

**編**：それでは最後になりますが、女性でもゲームを作ってみたいと思われている方は結構いるのではないかと思うのです。そういった方に向けて、何かアドバイスなどございましたら。

**小松**：そうですね……私なんかが言うのもおこがましいですけど、やはり自分の女性としての性質を信じること！　いままでほとんどのゲームは男性が作ってきたということで、ある決まった型のようなものがあって、周りから「こうじゃないとあかん」と言われることもあるかと思うんです。でも、かつて作られたことがない故に敬遠されているだけのものがある。男女の思考の流れの違いって確かにあるので、その違いを捨ててしまうのではなく、できれば活かしてほしいですね。大変ですけれど、やりがいのある仕事なので。

**編**：やはりお仕事をなさっている時が一番楽しいですか？

**小松**：そうですね。でもやっぱり……彼氏がいたら、デートしてる時が一番楽しいですね（笑）。

（聞き手・構成／小野塚謙太）




vol,10
カズマデラックス♥
ネクストジェネレーション／巻
凄ェぜ、ゲッター！
てゆーか、"魔獣戦線"だよなアレ。
ゲッターカッコイイネ、マントガスポーンミタイ。
NEXT GENERATION.
ＯＶＡのゲッター観ました？イイですよねアレ。エンドロールに今村カントクの名前が無いのが気がかりだけど…。
マダ"Gジェネ"ヤッテルノ？
ガンダムスキネ。
早くメタルギアソリッドやりたいんだけどさ、秋物のお買い物にも行きたいしねそういやオレ最近「B社」のゲームばっかりやってるな。
とりあえず終わったんだけど、MSプロフィールを100%にしようと思ってさー。
←「G. GENERATION」プレイ中…。
なんてゆーかこのゲームってマップ終了後にMS合体があるじゃん、やめ時がむずかしいよね。
ザクとアッザムでアプサラスとか、サイコガンダムmk2が成長するとドーベンウルフになるとかなかなかマニア泣かせなもんだよ。でもガズRとガズLでゲーマルクはちょっとね…。
カタルナー
"開発"デショ。
アクマヂャナインダカラ…
そういや最近なんだよな…
ゲッターやガンダムもそうだけど、最近、昔のヒーローがやたらもてはやされてるよね。フィギュア関係もすっかり懐かしモノ一色だし、ＣＳ放送なんか仮面ライダーとかマジンガーとかガンガンやってるしね。これってある一定の年齢層のお兄さん、お姉さんが対象なんじゃないかと思わない？
イーッ
ショッカー後期戦闘員だ！
ソウカナ
ネタ的に無いのかもしれないけど…
オレも対象者さ
"スーフェス"限定のメディコムの戦闘員が「さくらやホビー館」に売ってた。ウレシイけど、なんで？

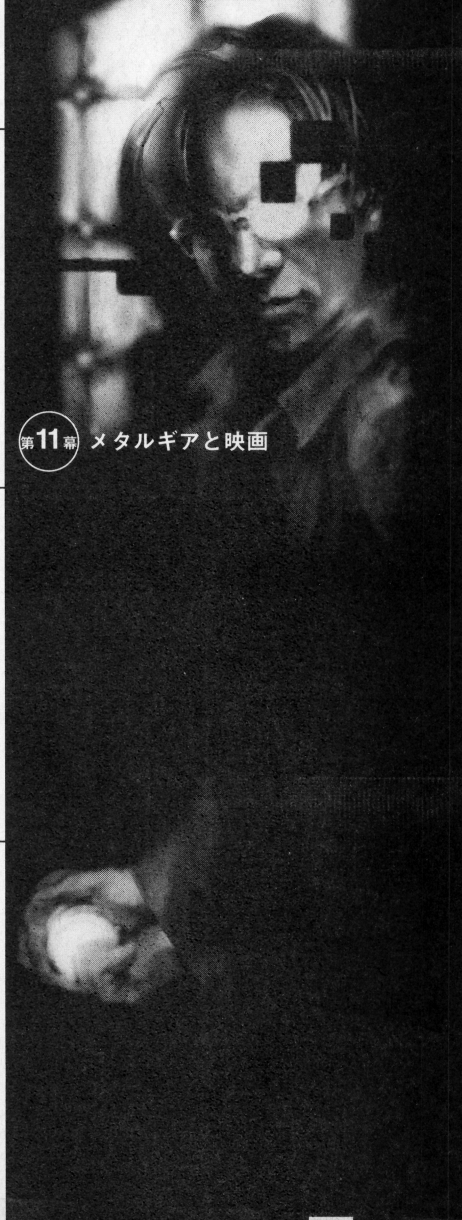
# 大好評連載　カズマデラックス第10回！！






**金子一馬：**（株）アトラス第一開発部開発課課長　グラフィッカーとしてアトラスに入社後、女神転生シリーズのビジュアルデザインを手掛ける。その独特の個性はシリーズの世界観に欠かせないモノで、多くのファンを魅了している。新作を鋭意制作中。

# KOJIMA CINEMA



## 第11幕 メタルギアと映画

**コジマシネマ特別イベント／ＭＧＳ発売記念**

ついに『メタルギアソリッド（以降ＭＧＳ）』が発売されました。販売の方も好調で一安心というところです。いやー、ほんと長かったです。ということで、今回のコジマシネマ、映画紹介を取りやめ、発売記念ということで特別講演にかえさせていただきます。

**インスパイアされた映画は？**

よく「どういう映画にインスパイアされましたか？」とか「参考にされた映画はありますか？」という質問を受けます。でもこれって、一番困るんです。「好きな映画を一本挙げて下さい」と言われても挙げられないのと同じなんです。今の僕を創ったのは、それこそ子供の頃から観た星の数ほどの映画なのです。人の身体は70％が水で出来ていると言いますが、僕の身体の70％は映画で出来ていると言えます。これまでの映画が僕の潜在意識に残していったもの、それを僕というフィルターを通してゲームに還元している、そして生まれたのが『ＭＧＳ』なのです。

**ゲーム作りのヒントは映画のワンシーンから**

僕のゲーム作りは映画の1シーンを体験したいという「強い思い」から始まります。そして、それらの1シーンをいかにユーザーに体験してもらうか、そのシステムを考え、試行錯誤して完成に至る訳です。では実際に『ＭＧＳ』のコンセプトである「潜入の緊張感」という発想の原点は何処から来たのか？を解説してみたいと思います。

**『ナバロンの要塞』（違うかも？）のシーケンス**

主人公が敵地要塞島に潜入、身を隠していると、何か金属製の物を落としてしまう。地面に反響する物音！　不信を抱き、接近する見張り兵たち。硬直する主人公。「もう少しで発見される！」というギリギリの段階で、帰還命令を受けて配置に戻る兵士たち。ほっと安堵する主人公。この「見つかる！」というドキドキ感、それをゲームで表現したかったのです。『ＭＧＳ』での物音モードはこの映画の1シーンから始まっています。うろ覚えなので、もしかしたら違う映画かもしれません。あるいは物音をわざと立てておびき寄せたのかも？

**『ハロウィン』のシーケンス**

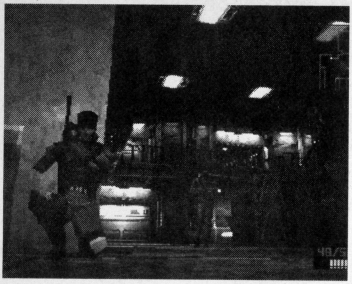
主人公、ジェイミー・リー・カーチスがブギーマンに追われて物置に隠れます。恐る恐る覗き窓から外の様子を覗く主人公。ブギーマンが主人公を探し回っている様子が主

観で描かれます。心臓の鼓動さえもが相手に聞こえるのではないか？とヒヤヒヤする一瞬。と、目が合い、扉を強引に開けられる！　主観ならではの臨場感が恐怖心を掻き立てます。『ＭＧＳ』でのイントルードモードやダンボール主観はこの映画の1シーンから来ています。

## 『大脱走』のシーケンス

集団脱走を試みる連合軍兵士たち。しかし捕虜収容所から掘った地下トンネルは林まで届かず、その間（6メートル）を走ることを余儀なくされる。すぐそこに林が見える。「あそこまで行けば、助かる！」と、重い鞄を持った男が緊張のあまり音を立ててしまう。「何だ!!」見張りのドイツ兵が異常を察知し、接近する。地面にひれ伏してやり過ごそうとする男の恐怖に歪んだ顔。

また、閉所恐怖症のチャールズ・ブロンソンが地下トンネルを嫌って、地上ルートでの脱出を試みる。小屋や地面を蠢くサーチライト。身を隠して進むブロンソン。まさに『ＭＧＳ』のサーチライトや物音モードはこの映画から来ています。



「潜入の緊張感」がコンセプト『メタルギア ソリッド』。

## 『ゲスラの巻（ウルトラマン）』のシーケンス

チンピラに捕まった少年たちは、カカオ豆倉庫からの脱出を試みる。ゲスラ上陸に気を取られているチンピラたちの裏をかき、ひとりずつ通路を横切る少年たち。ひとりまたひとりと通路の横断に成功。チンピラたちはまだ気づいていない。と、なぜかクシャミを催す一人の少年。必死に我慢させようとする仲間。しかし少年は我慢できずにクシャミをしてしまう。クシャミの音で少年たちの脱走に気づく男たち。張りつめたテンション下での笑い、そしてその笑いがより一層、恐怖感を増長する。『ＭＧＳ』での風邪をひくイベント（クシャミ）は、このテレビの1シーンから来ています。

## 『ゾンビ（ドーン・オブ・ザ・デッド）』のシーケンス

エレベーターがフロアに到着、「チン！」という音と共に扉が開くと、乱入してくる飢えたゾンビの群。デビット・エンゲ（ヘリボーイ）がエレベーター内で襲われる有名なシーンです。エレベーターの扉の開閉を使った閉塞感と恐怖感。『ＭＧＳ』のエレベーターのコンセプトはこの映画の1シーンから来ています。エレベーターの扉が開閉する際にわざわざ3Ｄ主観になるのもこの効果を出したかったがためです。

## 果たして映画とゲームの融合は？

映画とゲームはよく水と油に喩えられます。どこまで行っても混ざり合わない相反するもの。ＰＳやＳＳで主流のムービーデモを駆使したゲームはその最たる例と言えます。混ざらないものという認識でゲームデザインを行ってしまえば、それは何処までいっても水と油です。しかし、実際はそうではないのです。たとえ水と油であったとしても、デジタル技術という魔法を使えば、水と油を分子レベルで混ぜ合わせることが可能なのです。また人材的な歩み寄りによっても両者の融合は可能です。映画人がゲームを創る、ゲーム人が映画を撮る、これも分子レベルでの映画とゲームの融合です。「餅は餅屋」ということでムービーパートとゲーム本編を分業して制作してしまうと、やはり水と油の結合は困難になります。デジタル技術という魔法と、垣根を越えた人材（センス）、この2つのキーワードが今後の発展に必要です。

今回の『ＭＧＳ』では、ＣＧムービーを使用せず、デジタルという魔法によって映画とゲームの融合を目指したつもりです。ゲーム本編の中に映画的なライティング、空間設計、カメラワーク、演出を分子レベルで取り込むことで「映画のような感」をある程度は伝えることが出来たと思っています。

小島秀夫（こじま・ひでお）……株式会社コナミコンピュータエンタテイメントジャパン取締役。「スナッチャー」「ポリスノーツ」など、独特の世界観を持つゲーム職人。また、ゲーム業界屈指の映画通としても知られる。最新作「メタルギア ソリッド」が9月3日に発売された。



うなったらなんとかしてドアを打ち破るしかない。フルチンキックだ!　パンチだ!　何度も何度もお見舞いするが、ツルツル滑って打撃力は半減。こっちが痛くてもドアはびくともしない(今考えると当たり前。アルミ製だもんね)。なす術もなく途方にくれその場にしゃがみこんだ僕の目の前に何処からか迷い込んだ一匹の蛾がふらりふらりと飛んでいた。数十分後、手からようやく石鹸の泡が落ちるとドアは簡単に開いた。脱出後に見た星空は大変美しいものでした。

### 8月某日

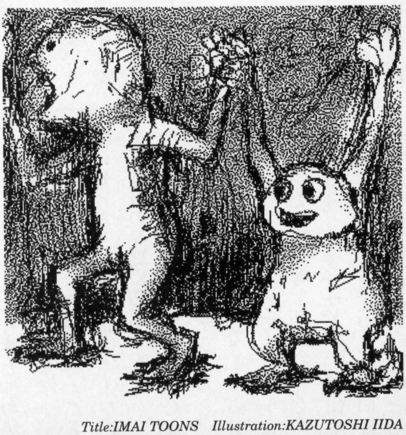
『ガリバー・パニック』(楡周平、講談社)という小説を読んだ。もし、現代日本に100メートルの巨人が現れたら政府はどう対応するのか?　というシリアスなストーリーなのだが最初に起こるのが大脱糞事件。石川球人のマンガ『巨人獣』(太田出版)でも巨糞が炸裂していたし、「キョジン・コム」の投稿コーナーでも排泄に関するコメントが多かった。巨人といえば、ウンコへの注目度は高い。しかし、『ドシン』の巨人はウンコしない。神話世界の存在で普通の生き物ではないからだ。残念?

### 8月某日

造形作家の田中さんと巨人の人形制作に関する打ち合わせをした。僕はキャラクターの性格や表情などから醸し出される雰囲気を重視してデザインしていたのだが、彼は造形物という観点から、徹底的に物質感にこだわりディテールを詰めていく。その姿勢が新鮮で脳が洗われた。テレビゲームはプログラマーやグラフィッカーや音楽家など、それぞれ異なった能力や背景を持つ人達で制作していく。人によって全くアプローチは違うし、そのため時には衝突することもあるけれど、それを含めて常に刺激的でおもしろい。今日は特にそれを実感した。

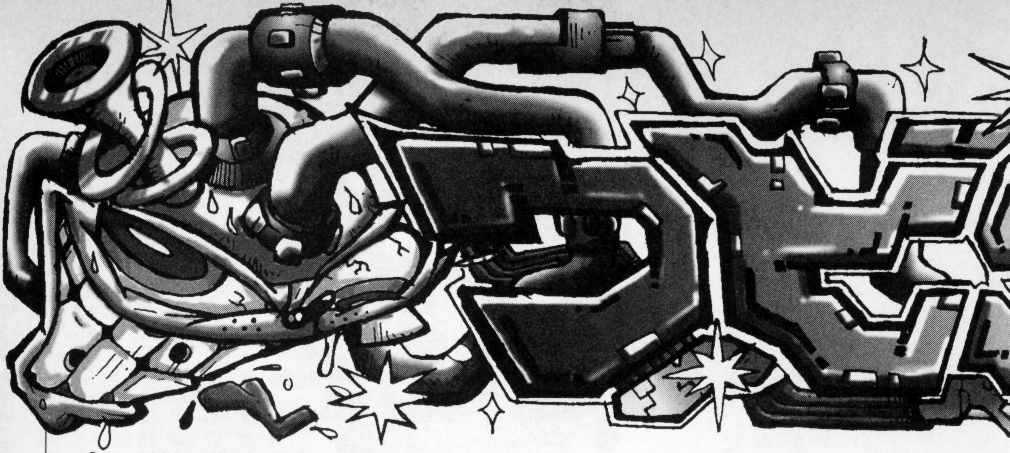
### 8月某日

アサノさんに作曲途中の『ドシン』エンディング曲を聴かせてもらった。トリハダ立った。幕引きにふさわしい、ちょぴり悲しくも明るい気持ちになれる美しい曲。ロゴも既に完成している。プログラム作業もグラフィックデータの作成も順調。必要となる画面のリストアップや細かい仕様も徐々にあがってきている。やがて、こうした個々の作業が合体しゲームの全体像が見えてくるだろう。もうすぐだ。



*Title:IMAI TOONS　Illustration:KAZUTOSHI IIDA*

(注1)ギターウルフ:3人組ロックバンド。今回の灼熱ライブではTシャツは脱いだが皮ジャンは脱がなかった。ロックはスタイルであることを体現している。
(注2)ベック:男のロックアーティスト。ヒップホップ、フォークなどの異種混合にセクシー路線を追加。ロックは融合であることを体現している。
(注3)ビョーク:女のロックアーティスト。白鳥のような衣装とメイクで登場。ロックは前進であることを体現している。
(注4)プライマル・スクリーム:5人組ロックバンド。ロックは祝祭であることを体現している。



# わびん日記 ⑫

飯田和敏

**7月某日**

世田谷美術館で開かれている謎に満ちた中国古代文明の展覧会「三星堆」に行った。展示物の中では「縦目仮面」が気に入った。随分いい表情をしている仮面だ。ポヨンと飛び出している目玉もユーモラスだが、にんまりと微笑みを浮かべている大きな口が特にいい感じ。「三星堆」はおよそ5000年前に存在したと言われる古代文明だ。割と最近発見されたという。しかも、地下1メートルと浅いところに埋まっていたらしい。どうも出来すぎている。もしかして…。展示の最後に“これはでっちあげでした”というパネルでもあるんじゃないかと思ってドキドキしてたら、そんなものはなかった。本物らしい。世の中はおもしろいなぁ。

**7月某日**

『巨人のドシン』も忘れちゃいない。相変わらずDDがいつ出るのかさっぱりわからないけれど、もうそんなことは気にしないで、とにかく完成させて遊びたい。ちゅーことで迷いを振りきってがんばろうと思う。『ドシン』のホームページ「キョジン・コム」(http://www.kyojin.com/)も順調で、読者投稿用メーリングリストも開設した。世界中に伝わる巨人伝説をまとめた「巨人大全」や我らがマネージャー、Yoikoさんによるつっぱり人生相談、『巨人のドシン』の小説版など、様々なコーナーを順次立ち上げていく予定。

**7月某日**

千葉にある川村記念美術館へドイツの画家、アンゼルム・キーファーの展覧会に行った。キーファーは'80年代を代表する画家でとにかくデカイ作品を作る人だ。まとめて作品を観たのは初めてだったが、そのデカさに重要な意味があることがわかった。直接観るとそれほど観念的な印象は受けず、もっと単純な良さがある。デカサによるところが大きい。作品から数歩の距離で観ると視界の殆どが画面でまるで描かれた景色の中にいるようだった。

**8月某日**

フジロックフィスティバルに行った。猛暑で700人倒れて救急車フル出動!　などのパニック的報道がされていたので、行かなかった人からは翌日「大丈夫だったの?」などと聞かれたが、実際はお祭り気分でとても平和的な雰囲気だった。ギターウルフ(注1)、ベック(注2)、ビョーク(注3)、プライマル・スクリーム(注4)が良かったなー。ステージのことを思い出すといつでもニコニコ顔になれる。楽しかった。

**8月某日**

栃木方面にキャンプへ行った。コインシャワーで汗を流していたら時間が来てお湯が止まってしまった。おっと100円玉追加しなきゃ。お金を入れる機械がある脱衣所に出るためにドアを空けようとすると…ツルッ。流していない石鹸の泡で手が滑り、ぜんぜん取っ手を回せない。ヤバイ!　閉じ込められた。不幸なことに泡立ち抜群の超高級フランス製石鹸を使用していたので全然だめ、ツルッ、ツルッ。何度やってもツルッ、ツルッ。ピーンチ。「助けて～」と裏声で叫んでみたが夜の1時過ぎでは管理人も寝てしまい誰も気付いてくれないよ。このまま全身濡れたまま素っ裸で朝を迎えるのか?　ここは夏でも涼しいさわやか高原。もう凍えてきたよ、ブルブルブルブル。仕方がない。こ

**飯田和敏**（いいだ・かずとし）
ゲーム作家。代表作は『アクアノートの休日』『太陽のしっぽ』（アートディンク）。好きなゲームは『ゼビウス』『マザー』『テトリス』。現在は、64DD『巨人のドシン』を制作中。

THE GAME OF APOCALYPSE

▼この記事には暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。

# ゲームのはらわた

Sacrifice 死

## Redneck Rampage Rides Again

## ダラダラドロドロ血みどろコラム 第4回！

スティーブン・キングもお気に入りの幻想怪奇系アーティストで、バーニ・ライトスンって人がいる。この人の画風は独特の迫力があって非常にカッコイイんだが、たまーに妙なものを描く。中でも、「TVのチャンネルを変えるよりも速く、世界ヘビー級チャンピオンよりも煙草と酒の量が多い男！　空を見ろ！　風船だ！　いや、レッドネックだ！」てなイントロのスーパーヒーロー（でも1ページしかない）、『イッツ・レッドネック』が最高にイカシてる。

工事現場で働くオヤジ、サイモン・タンクは、街を歩くイマドキのカップルに声をかけた。「おまえらオカシイぞ！」しかし、それを無視して通り過ぎる2人。よし、レッドネックに変身だ！　まずは、必殺クライムストッパー・ビールで相手の目をつぶし、その上で足腰立たなくなるまで叩きのめせ！　間違った奴等を正すため、戦え！レッドネック！　次はゲイバーとチャイナタウンだ!!

そう、レッドネックってのは、首が真っ赤に日焼けした、アレな白人肉体労働者の蔑称なのだ。日本で言えば、鬼瓦権三か？　そんな彼らを主役に据えた、サイコーにパアな3Dシューティング『レッドネック・ランページ』の続編がやって来た。

前作では、宇宙人にさらわれたブタを見事に奪回したレオナルドとブッバの2人組。小型宇宙船で敵母船から脱出したのはいいが、操縦なんて出来ゃしないんで、アーカンソーへと不時着してしまった。彼らは故郷のヒクストンまで、帰ることができるのか？

ゲームを始めると、どこからか聞こえてくるバンジョーの音色。音楽の方向に進んでいくと、いきなり野っ原でカントリーを演奏している2人組に出会う。

この手のゲームの鉄則として、とりあえず撃つ！　が、意味不明なことに何も起こらない。仕方がないので先に進むと、次に現れたのはヨロヨロと歩きながら銃をぶっ放してくるやせこけたジジィ。何の良心の呵責も感じないままブチ殺し、先へと進もう。銃を乱射する保安官、いかにも頭の悪げなバイカー、ただのデブオヤジ、火のついたバトンを投げてくるチアガールなどを、次々に血祭りに上げ、大股おっぴろげ状態で死体を転がしておく。どうせ宇宙人が化けて……、あれ？　オイオイ、こいつらってただのラリったオヤジやお脳の弱い人間なんじゃないのか？　ま、いいか。たとえ相手が人間だって分かってても、攻撃してくるヤツは倒さにゃいかん。それにヤツラは尋常じゃなくカタイから、ちょっとやそっとの攻撃じゃ死にゃあしねぇ。おっと、これはゲームバランスが悪いってことか？　ま、気分直しにビールやウィスキーで体力回復を……、真っ直ぐ歩けなくなっちまった。これじゃあ俺がアブナイおやじみたいだ。まぁしょーがない。こんなゲームで盛り上がっちまうような俺もお脳が弱いんだろう。

すっかりレッドネックになりきって、キミも一緒に叫ぼう！　イィィ――ハァァ――ッと!!



血みどろ指数　759ppm

Writing by 在鳩飛雲

PROFILE
在鳩飛雲：コンシューマーの企画兼プロデューサーで、洋ゲー好きのギャルゲー嫌い。兼業で与太ライターもやっており、最近かなり疲れ気味。仕事に関する座右の銘は「どうせ嘘だろ、上手くつけよ」。

Redneck Rampage Rides Again(STG)　メーカー：P＆A／機種：Win95／価格：¥7,800／発売年度：'98年

**お詫びと訂正：**「バイオハザード２　研究読本」の中で誤りがありました。P.61で上田雅美氏と内海英明氏の名前が入れ替わって掲載されてしまいました。ここに訂正し、深くお詫び申し上げます。

# 通信ゲームってどうなんだ？

The anonymous who was plagged in.
**接続された匿名希望**
Artificial wings which imitate a console.
**キーボードの形の人工擬翼**
At electric islands in the net,
**ネットの中の島々で、虚数の狭間で**
between imaginary numbers,
**言霊使いは日夜闘争する**
logosmancers struggle from midnight till dawn.
**真夜中から夜明けまで**
u r wired now
**あなたはもう接続されている**

「これからはネットワークゲームの時代だ」「『通信』が次世代ゲームのキーワード」……ゲーム業界の内外からしきりに聞こえてくる科白である。

ざっと見渡しただけでもネットワークを用いたゲームは至る所で見受けられる。パソコン市場ではインターネットの普及と共に様々なネットワークゲームが登場、最近では国内産ネットワークゲームのリリースも相次いでいる。ゲームセンターには各種対戦ゲームが並び、ゲームボーイを始めとする携帯ゲームが低年齢層を中心に支持を集めている。そして間もなく発売されるセガの新ハード「ドリームキャスト」にはモデムが内蔵され、コンシューマ市場にもいよいよ本格的なネットワークゲームの波が来るといわれる。

だがその一方で、「日本国内にネットワークゲームが浸透するのはまだまだ先」という時期尚早論が根強いのも事実である。

ゲーム業界の次なるフロンティアと呼ばれるネットワークゲーム市場は、現在どのような状況で今後どうなっていくのだろうか。ネットワークゲームの現状と展望について探ってみたい。

nymous who was plagged in.Artificial
The anonymous who was plagged in..
nymous who was plagged in.Artificial

ネットワークゲームの**現状**

# 国内ネットワークゲーム市場の軌跡と今後の展望

**いよいよ日本国内でもブレイクしそうな勢いのネットワークゲーム。これまでのネットワークゲームはどのような進化をたどり、今後どこへ向かっていくのだろうか？**

日本国内におけるネットワークゲームの歩みをざっと振り返ってみよう。

進歩がもっとも早く、急速に規模が拡大したのはやはりPC（パソコン）市場である。'90年代前半にはすでに複数人で対戦できる3Dシューティング『DOOM』を始めとする海外産ネットワークゲームがいくつか存在したが、インフラ（通信などの経済基盤）の未整備やコスト面の問題等で、日本国内でのプレイ人口は非常に少ないものであった。

その後、'95年に発売されたOSソフト『ウィンドウズ95』が呼び水となってインターネットが一大ブームとなる。日本国内におけるPC本体ならびにインターネット普及率が飛躍的に伸びた。これはすなわちネットワークゲームをプレイする上でのハードが急速に普及したことを意味する。

この頃、ネットワーク環境の進展が日本よりも格段に早かった欧米では、既にネットワーク対応のゲームが数多く制作されていた。そうしたゲームの面白さは、徐々にではあるが日本にも知れ渡るようになる。'96年後半にはDOOMの進化型といえる3Dシューティング『QUAKE』、リアルタイムで展開するシミュレーション『ウォークラフト2』、そして世界中で大ブームを巻き起こしたリアルタイムA・RPG『ディアブロ』という3つの異なるジャンルから傑作と称されるネットワークゲームが相次いで発売され、それらは日本PCゲーム市場にも強烈なインパクトを与えた。

「ネットワークゲームなんてまだまだ……」という慎重論をよそに、ネットワークゲームは売れた。中でも『ディアブロ』は驚異的な売れ行きを見せ、1万本を越えればヒットというPCゲーム市場において5万本以上のセールスを記録した。その他にも、3000人同時接続可能な大型マルチRPG『ウルティマ オンライン』は発売

## ネットワークゲーム関連事象の流れ

| 年月 | 事象 |
|---|---|
| '90年2月 | 『富士通habitat』ニフティサーブで運用開始 |
| '93年 | 『DOOM』発売 |
| '95年11月 | 日本語版「ウィンドウズ95」発売・インターネットブーム起こる |
| '96年4月 | スーパーファミコン版「XBAND」サービス開始 |
| '96年5月 | 『DUKE NUKEM 3D』発売 |
| '96年7月 | 「セガサターンモデムキット」発売 |
| '96年9月 | 『QUAKE』発売 |
| '96年11月 | 『ウォークラフト2』発売 |
| '96年12月 | 『ディアブロ』発売 |
| '97年9月 | SFC版「XBAND」サービス停止 |
| '97年11月 | 『ウルティマ オンライン』発売 |
| '97年12月 | セガサターン版『ドラゴンズドリーム』サービス開始・『QUAKEII』『AGE OF EMPIRES』発売 |
| '98年2月 | 『LIFE STORM』発売 |
| '98年3月 | 『スタークラフト』発売 |
| '98年4月 | 『ドラゴンズドリーム』サービス開始 |
| '98年7月 | 日本語版「ウィンドウズ98」発売 |
| '98年8月 | 『TANARUS 完全日本語版』発売 |
| '98年10月 | 『信長の野望Internet』発売予定 |
| '98年11月 | 『ドリームキャスト』発売予定・『大戦略』『ダークアイズ』発売予定 |

（※ハード表記のないものはPCソフト）

日当日に行列が出来るほどの人気を博し、マイクロソフト社のリアルタイムシミュレーション『AGE OF EMPIRES』はロングランヒットを記録するなど、ネットワークゲームが日本市場でも受け入れられることが証明されたのである。

しかし、これらのネットワークゲームはすべて海外産であり、英語での設定やチャットを行うことが障壁となっていたのも事実だった（『ディアブロ』ではローカライズが試みられたが、プログラムの構造上、断念せざるを得なかったという）。ユーザーたちは日本語で遊べるネットワークゲームの発売を望み、ゲームメーカー側でも海外産ネットワークゲームのヒットを受けて国産ネットワークゲームを開発する動きが見え始めた。

そして'98年、『LIFE STORM』『ドラゴンズドリーム』といったRPGを筆頭に、国内産ネットワークゲームが次々とリリースされ始めた。

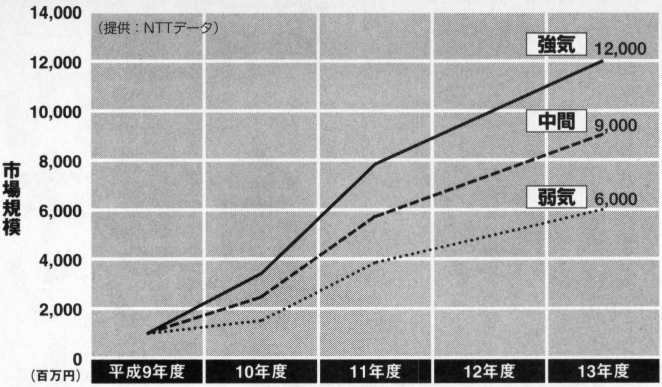
8月にはソニー・ミュージックコミュニケーションズがインターネット上での本格的なゲーム専門サイトの運営と、戦車によるチームバトルネットゲーム『TANARUS 完全日本語版』の発売を開始。また、国内における通信事業の大手NTTデータ通信が、ネットワークゲームビジネス参入を発表。11月にネットワークサービス「ゲーマーズドリーム」を開始、3000人同時プレイ可能なRPG『ダークアイズ』を皮切りに来年4月までにネットワークゲームを5タイトル発売するという。

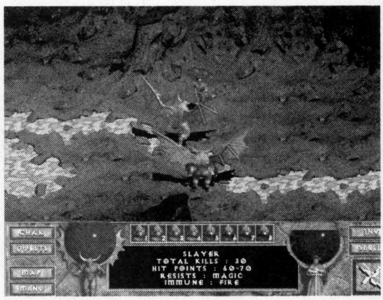
さらに老舗パソコンソフトメーカーであるコーエーとシステムソフトが、それぞれの看板ソフトであるシミュレーションゲーム『信長の野望』『大戦略』のネットワーク対応版リリースを発表。大手メーカーがいよいよネットワークゲームに本腰を入れたということで注目が集まっている。

そうしたネットワークゲームの盛り上がりを見せるPC市場の一方、コンシューマ市場でのネットワークゲームの歩みは限りなく遅い。スーパーファミコンでの「XBAND」やセガサターンの「セガネットワークス」など、ネットワーク化の試みはいろいろあったが、結果としてどれも成功を収めたとは言い難い。しかし、発売を控えているセガ社の「ドリームキャスト」がモデム内蔵予定とのことで、俄然コンシューマゲームのネットワーク化が進むのではと予測する見方が強まっている。

「ネットワークゲームの波が来る」と言われ続けて久しいが、いよいよ本格的な波が来そうな気配が至る所で感じられる。ネット人口の増大、インフラの整備、国産キラーソフトの発売……国内ネットワークゲーム市場は今、ビックバンを迎えようとしている。

### ■日本のネットワークゲームプロバイド市場の予測（PCゲーム）





全世界で大ヒットとなった『ディアブロ』。

通信ゲームってこうなんだ？
あるネットゲーム上で"Magic"と名乗るベトナム人に遭遇。「ベトナムはアメリカに勝った唯一の国だ！」と発言、周りのアメリカ人に「クール！」とウケていた。

NETGAME COLUMN 1

# ネットワーク・ゲームの革新『ディアブロ』『ウルティマ オンライン』その成功の理由

**『ディアブロ』は、インターネットを使ったマルチプレイを実現し、『ウルティマ・オンライン』はその枠を全世界規模の同時プレイにまで拡大した。両者とも、パソコン・ソフトとしては異例のセールスを記録している。ヒットの理由はどこにあったのだろうか。**

プレイするたびに変わるダンジョン構成、『ウイザードリィ』のごとく出現するアイテム群。見た目以上に奥深いリアルタイムでの戦闘、深部に潜るにつれて高まる緊張感、これでもか、とまでに統一された音楽と、グラフィックの持つ見事な世界観。『ディアブロ』というゲームを分解すると、ひとつひとつがある水準以上で作られていて、そのうえで「ネットワークプレイによるプレイヤー同士のコミュニケーション」という要素が追加されていることがわかる。

一方『ウルティマ オンライン』も、ゲームシステムこそ『ディアブロ』と違うものの、既存のルールを持ちより、伝統的なウルティマ・スタイルにまとめあげている。そこにコミュニケーション要素を追加したという点までは共通だ。どちらも「よくできたゲーム」と「ネットワークによるコミュニケーション」の部分に分離することができる。

あたりまえのことだが、もし両作品がネットプレイなしでリリースされていたとしたら、これほどのセールスは記録できなかっただろう。発売後2年を経過した今もなお、数万人規模とはいえ決して少なくないプレイヤーに遊ばれつづけている。とすると、両ソフトの魅力の主たる部分、——ネットワーク・プレイのもつ魅力が、よほどのものなのだろう。

ネットゲームをプレイしていると、チャット以外の意思の伝達を目にすることができる。無言で切りかかってくる者、目の前にクズアイテムを撒き散らして立ち去る者、延々と愚痴をたれる者などなど、たとえを上げたらキリがないが、プレイヤー一人一人が意思を持ち、その意思はネットワーク上に放出される。これがいくつも集まって、ネットワーク・ゲームの社会は形成されている。ここが今までのゲームにない部分——もちろんこれだけが理由ではないが、あえて「ネットワーク・ゲーム」が流行した理由を挙げれば「ゲームをメディアにして、コミュニケーションができるようになった」ということだろう。もはや説明するまでもないが、各プレイヤーはイベントの受け手であると同時に、他のプレイヤーにも影響を与えている。つまり、イベントの送り手でもあるわけだ。従来のゲームにあった、筋書きの決まったイベントでは、消化しつくした時点で飽きられてしまう。

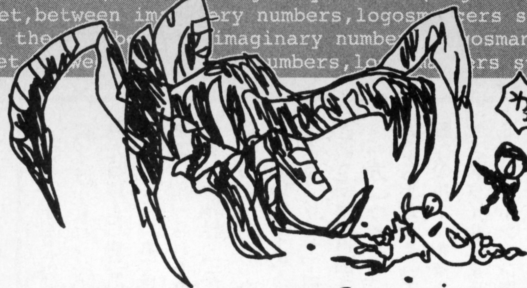
ところがネットワーク・ゲームでは、イベントのバリエーションが豊富なために、この状況は起こりにくい。

幸いネットワーク・ゲームは、プレイヤー全員がイベント・クリエイターであることと、全員がネットワーク環境を持っているため、ゲーム内容を変更するパッチの配布が可能なことなどから、一度流行してしまえば、他のゲームより寿命は長めだ。しかし、いつかは飽きられてしまう。プレイヤーが「筋書きが決まっていないこと」「他人が送り出すイベント」自体に、飽きてしまうからだ。これを回避するには「プレイヤーを遊ばせるコミュニケーションのレベル」を、ひき上げなければならない。全世界規模の貿易、団体戦、なんでもいいはずだ。『ディアブロ』『ウルティマ オンライン』によってネットワーク・ゲームの灯は点火された。この火を消さないように、ネットワーク・ゲームは次のブレイクスルーを待っている。

（文・安部理一郎）

○『ウルティマオンライン』感動記。ある日本人プレイヤーは海で難破、小さな無人島に辿りついたはいいが、誰が助けにきてくれるわけでもない。毎晩毎晩木を切って「木こり」の能力をあげ続け、ついに1カ月後、筏を作って島からの脱出に成功したそうです。くーっ、泣ける。

**安部理一郎**（あべ・りいちろう）
1974年生まれ。ゲーム＆パソコン系がメインのライターだが、趣味のバイクを仕事に転化できないものかと画策中。目下、T２Aの単行本を準備中だが、新しいサーバで１からやりなおしという現実に、途方に暮れる。e-mail:hng@bigfoot.com



# イカす！旬のネットゲームたち

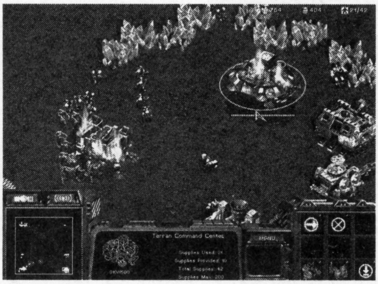
一口にネットゲームと言っても、その内容は様々。ジャンルも多岐にわたっています。最近発売されたものの中から幅広くピックアップしてみました。

## STARCRAFT
スタークラフト

**メーカー：ブリザード／機種：Win95・NT／価格：オープン／発売日：'98年6月27日**

数あるネットゲームの中でいま一番の盛り上がりを見せているのが、おそらくこの『スタークラフト』だろう。『ディアブロ』のブリザード社が発売したリアルタイムＳＬＧである。限りある資源を元に生産を行い、自軍を増強して、敵の壊滅を図る……基本的な作りは名作『コマンド・アンド・コンカー』や同社が過去に発売していた『ウォークラフト』シリーズと同じ。先達との違いは、ユニット類の異常なまでの豊富さにある。

核や浮遊要塞など様々な兵器を使いこなせる人類「テラン」。数こそ少ないものの、高度な科学力と精神力を活かして一発一発が重たい攻撃をする知的生命体「プロトス」。圧倒的な数と、寄生や共食いなどえげつない特殊能力が脅威の巨大な甲殻類「ザーグ」。プレイヤーはこれら三種族からどれかを選んでプレイするのだが、それぞれ全く異なった個性のせめぎあいがそのままゲームの奥行きとなっており、加えてプレイヤーの戦法も人それぞれのため、そのゲーム展開は実に多彩。見事なバランス調整の上に、自由度の高い戦場が出現している。




テランとプロトスのチームに攻めこまれた所。やめろー！

しかしどの種族を使うにしろ、初心者と上級者が戦った場合には、戦法・戦術云々の前に圧倒的な兵力差が生まれ、ケリがついてしまうのがこの手のゲームの常。戦術的なことより、いかに効率よく己の兵力を増強していくか、いかにバランスよく各ユニットを分散・配置していくか、といった「戦略」の方が先決となる。そこでプレイヤーは必死に生産活動を行うことになるのだが、ここでまた各種族の設定が活きてくるのが、このソフトのうまいところ。自軍の陣地が発展していくのを見るのが『シムシティ』的で楽しい一方、他種族の陣地の発展を見ると、緊張感と同時に本能的な戦慄を覚えるのである。それは蜂の巣やフジツボなどを見たときの、あの集合恐怖の感覚と似ている。ゲームの大詰め、そこに乗り込んでいって破壊の限りを尽くす快感は、他の生物が（他のプレイヤーが）ちまちま作りあげた王国を踏みにじる際の、ちょっとイケない快感だ。

ＳＬＧの知的なせめぎあいの楽しさと、本能に根差した快感を同時に味合わせてくれるところが、このゲームの妙と言えるだろう。

**通信ゲームってこうなんだ？** ネットゲーマー御用達の「テレホーダイ」。月々定額料金で、夜11時から朝8時までの間なら、指定した番号にかけ放題になる。でも一日中やってくんないかなー。

## TANARUS
タナラス


五種類の戦車と四十種類以上の装備が用意されている。

メーカー:SMC/機種:Win95/価格:¥8800/発売日:'98年8月21日

完全マルチプレイ仕様の3Dシューティング。プレイヤーは各々戦車に乗り込んで、四人一組のチームを組み、市街戦を繰り広げる。ゲームの目的は、相手チームの基地に立つフラッグを奪取して、自分の基地へ持ち帰ること。3Dシューティングに「陣地」という概念を取り入れたため、攻撃に際しても防御に際しても、奪ったフラッグのパスや防衛線の維持など、仲間との息のあったプレイが要求される。砲塔の回転という戦車独特の操作に始めはとっつきにくさを覚えるかも知れないが、それを越えれば協力プレイの醍醐味を存分に味わうことができる。最近、完全日本語化され、日本人専用のサーバーもできたので、3D酔いしない体質ならネットゲーム入門には最適。

## MECHCOMMANDER
メック・コマンダー


各メックと相性のいい乗り手を選ぶのも大切。

メーカー:FASA/機種:Win95・98/価格:¥8800/発売日:'98年8月21日

海外で人気の「バトルテック」シリーズも、ついにリアルタイムSLGとしてマルチプレイ対応に。「メック」と呼ばれる巨大ロボットの一部隊を率いる指揮官となって、相手チームの殲滅や敵地の制圧を目指す。『スタークラフト』や『エイジ・オブ・エンパイア』と違って生産等の概念がなく、戦術的なことで勝負が決するので、スピーディなゲームを楽しみたい人にはいい。

プレイ開始前の「メック」と呼ばれるユニットの選択や、後衛からの「空爆」(発射から10秒後に着弾、周囲に圧倒的な被害を与える)の使い方がポイントとなってくる。シリーズ柄か、マルチで遊んでいる外国人連中のオタク度が普通より高いような気が……。

## FREESPACE THE GREAT WAR
フリースペース


マルチプレイモードには協力プレイとチーム対戦プレイがある。

メーカー:Parallax/機種:Win95/価格:¥8800/発売日:'98年7月31日

広大な宇宙空間360度を舞台に展開される戦闘機同士のドッグファイトを題材にした、コックピット視点の3Dシューティング。

雰囲気満点の操作系や宇宙空間の描写が素晴らしく、とくに重々しく航行する巨大戦艦の勇姿にはSFファンならずともグッとくるはず。ネットプレイでは、プレイヤー同士がマイクを通じて音声でやりとりできる、というのがミソ。これはすでに実現している技術なのだが、3Dゲームをやりながらというのは回線に負担がかかりすぎるのか、筆者はまだ相手の声を聞いたことがない。早く新しいパッチが出て、「逃がすか!」とか「そいつは俺の獲物だぜ」などと言いあいながらプレイできるようになることを望む。

## 森田将棋64



ネットを介しての知恵と知恵のぶつかりあい。

メーカー:セタ/機種:NINTEDO64/価格:¥7979/発売日:'98年4月2日

密かに高い技術力を持つセタの最新ロクヨン将棋ソフト『森田将棋64』は、なんと直接ロムカセットに電話コードをブッ差して(!)電話回線とつなげるだけで全国各地のプレイヤーと対局出来るという、密かに凄いソフト。対局以外にチャットやメール交換が可能で、さらに日本将棋連盟の公式ネットワークである日将連ネットと直結しているため、家にいながらにして正式な段級位が習得できたり、プロ棋士とネットを介して対局することができるのだ。

利用料金等が少なからずかかるとはいえ、将棋好きの人々の夢を叶えてくれるといっても過言ではない『森田将棋64』。意外なところでネットワークゲームの理想型を見たような気がします。

通信ゲームってこうなんだ?
「テレホーダイ」を申請、半月後からスタートだというのに申請当日からネットゲームをバリバリやりまくるお馬鹿さんが編集部内にいました。要注意。

マルチで見かけた変なガイジン

# アナタハ何処カラ来ルデスカ?

PART-1




ネットゲームの大きな魅力のひとつに、「ひととの出会い」がある。とくにガイジンさんとの出会いは日頃の生活の中ではほとんどないだけに、なかなか愉快。現在、世界各国の人たちがネットゲームを楽しんでいるが、国際色実に豊かで、私が実際に会っただけでもアメリカ人はもとより、カナダ人オーストラリア人ブラジル人、イギリス人フランス人スペイン人、韓国人台湾人中国人ベトナム人、ノルウェー人スウェーデン人ギリシャ人フィンランド人……とさながらゲーマーの万国博覧会である。これだけ世界各国から人が参加していれば、中には当然おかしな奴もいる。というわけで、ここでは私が出会った、あるいは人から聞いた変なガイジンの話をご紹介していこうと思う。ネットゲームの奥深さを感じていただければ幸いです。

## セクハラゲーマーに詩人ゲーマー

まずは、やはり名作『ディアブロ』での話題から。女キャラである「ローグ」を使っているだけでナンパされる、というとんでもない状況が一時あった『ディアブロ』のバトルネットだが、プレイヤーが実際に女性であるとわかった途端、急に鼻息を荒くする輩が結構いた。本誌・松平はあるアメリカ人と冒険を共にしている最中、だしぬけに「ところでお前、SMは好きか?」とセクハラ攻撃され、以来ネットゲームが大嫌いに。一方、本誌編集長が出会ったのは衣装フェチのシンガポール人。そいつは自分の持っている様々な武具を編集長にプレゼントしては、「早く着てくれ、おお奇麗だ、なんて奇麗なんだ、ああ次はこれを着てくれ、さぁ早く」とひとり悶えていたそうだ。ついノせられて、ポーズまでとってしまったという編集長も編集長だが。

しかし、ネットプレイをしている外人がこんなハレンチ野郎ばかりというわけでは勿論ない。その証拠のひとつが、バンジー社のリアルタイムSLG『Myth』で私が出会った詩人ゲーマー。彼の名は「パブロ・ネルーダ」。これはノーベル文学賞をとったチリの詩人の名前なのだが、そんな名前を名乗っているだけあって、物腰が実にやわらか。ホストとなってゲームをスタートさせる際も、「3.2.1……William Blake」などと決めてくれるのである。思うにこれは、18世紀のイギリスの詩人であるブレイクと、「開始」をかけているのだろう。うーん、ポエミー。

さらに印象深いのは、やはりリアルタイムSLGである『スタークラフト』のチャットサーバーで出会ったドイツ人。いきなり「おまえ日本人だろ。家の家紋はなんだ?」と訊ねられたときの衝撃はいまだに忘れられない。

(P89に続く)



血みどろ戦術シミュレーション『Myth』。

『信長の野望Internet』『ライフストーム』『ダークアイズ』制作者インタビュー

# 国産ネットゲームの未来と乗り越えるべき壁

**いよいよ日本でも発売されはじめたネットプレイ対応ゲーム。その制作者たちに、国産ネットゲームの持つ可能性と問題点を語っていただいた。**

『ディアブロ』そして『ウルティマ オンライン』の大ヒットを経て、ここ二年ほどの間に海外におけるひとつのスタンダードとなった感のあるネットゲーム。アメリカでは毎月の売上げトップチャートの約八割をマルチプレイ対応作が占めるという事実を見れば、その人気ぶりは一目瞭然。今年のE3のテーマがずばり「通信」だったことも充分にうなずける。

一方、日本においてはこれまで、なかなか本格的なネットゲームの登場というのはなかった。「これからはネットゲームだろう」という漠然とした雰囲気とは裏腹に、先の各メーカーアンケートをご覧になっていただければわかるとおり、通信環境の不整備やインフラ等の問題から、「日本ではまだまだ先の話」と見る向きが少なくないのである。国内におけるネットゲームは、今の段階ではいわゆる「冒険作」扱いされてしまうのが現状だ。

とは言え、ここへ来て、その「冒険作」の具体的なタイトルがいくつか挙がりはじめている。各制作者たちに実際にお会いして、話を伺ってみた。

**「今、かなりスタンドアローンのゲームが行き詰まっている時期だと思うんです」**。そう語るのは、『信長の野望Internet』開発者のひとり、コーエー安西崇氏。

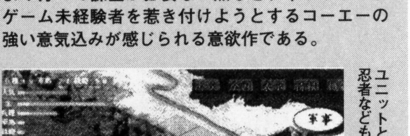
**「ゲームの原点というのは、やはりトランプや花札などの、人間が相手のものだった。その相手をコンピュータが務めるという形でテレビゲームは進化してきたのであって、そこでまた人とのコミュニケーションが取れることになった**

作品紹介

## 信長の野望Internet

メーカー：コーエー／機種：Win95・98／価格：￥7.800／発売日：'98年10月2日予定

コーエーの看板ソフトである歴史シミュレーションゲーム『信長の野望』のシリーズ最新作にして初のネットワーク対応版。インターネットやLANを介して最大8人同時プレイが楽しめる。通常のチャット(もちろん日本語)の他に「書状システム」と呼ばれるものがあり、特定の相手と1対1で密談をすることが可能であるなど、ネット版ならではの遊びの要素が用意されている。無料サーバーにより月々の課金が必要ない点など、ネットワークゲーム未経験者を惹き付けようとするコーエーの強い意気込みが感じられる意欲作である。




ユニットとして足軽・騎馬隊などの他に忍者なども登場。



**時点で、ゲームがもう一段階、進化を遂げられるようになったと思うんですね。私としても、その新しい進化を見てみたいし、作りたいんです」。**

もともと『信長の野望』は、その初期『全国版』の頃は最大八人でのマルチプレイが可能なものだった。安西氏も、友人とマルチプレイをしていた時が『信長』はもっとも楽しかったという。ただ、当時は他の人間が入力をしている間、八人での対戦だったら後の七人分、画面を見ずに暇をつぶしていなければならなかった。

**「でも通信ゲームということで、入力を同時に行い、スピーディに対戦できるようになった。さらにメールを使っての、お互いの腹のさぐり合いをできるようにしました。歴史シミュレーションはこれまで、シナリオ・イベントを重視し、ひとりが世界の中により没入していけるよう進化してきたんですが、これは全く逆。大勢で遊べば遊んでくださるほど楽しい。ネットを介することによって、ある意味『信長』の原点に立ち返ったとも言える作りになっています」**

また、日本のネットゲームに端緒を開いた国内初オンラインRPG『ライフストーム』の制作者たちは、このように語る。

**「僕は十年前、中学生の頃からネットゲームというものに興味があったんです。自分でX68000を買ってきて作ろうとしたりもしたんですが、当時インターネットを使えばいいということがわかっていなかった。BBSを自分で運営しなきゃいけないと思い込んでいたんです。コストがかかりすぎて無理でした（笑）」。（日本システムサプライ　中嶋謙互氏）**

**「ネットゲームの魅力というのは、一言で言えば、コンピュータの思考ルーチンより人間の思考の方がはるかに複雑で面白いということにあると思いますね。人間はなにをするかわからない」（中村大輔氏）**

今、『ライフストーム』に接続しているプレイヤーたちは毎日百人以上。多いときで三百人ほどという。これらプレイヤーたちは、ゲーム世界の中でギルドを作ったり、独自の遊び方を編み出したりしている。作られた世界がどこへ向かっていくのか、開発者たちでも見当がつかない。そこには勝ち負けの世界を越えた、ひとつの「場」としての楽しさがある。現在彼らは、チート以外はなんでもできるような、より自由度の高い世界を続編として制作中とのこと。

さらに、ネットゲームが今以上にスリリングな冒険の舞台を提供できる、と語るのはNTTデータの平尾吉邦氏。彼の担当するRPG『ダークアイズ』ではゲームサーバーとは別に、なんと容量70ギガものデータベースを用意するという。そして、そのサーバーとデータベースに常時手を加えつづけることによって、遊び手はよりリアルタイムな体験が可能になるという。

**「ホームページなどを更新していくように、ゲームサーバーを更新していこうと思うんです。たとえばクエストに時間制限を設けて、時間内にひとりも解決できないと、それが伝説のまま終わってしまったり、街中のNPCのひとりのセリフをこっそり、『どこそこの山で伝説の武器を見つけた』というような重要なものに変えておく。すると、初めてログインした**

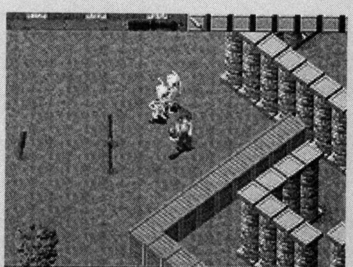
**作品紹介**

## ライフストーム

**メーカー：日本システムサプライ／機種：Win95／価格：¥8.800／発売日：'98年2月27日**

いち早くリリースされた国産オンラインRPG、それがこの『ライフストーム』だ。操作形態は『ディアブロ』ライクで非常にわかりやすいだけでなく、三頭身のキャラクターやゲーム中でのテキストの大半がひらがなであるなど、かなり親しみやすい作りになっている。多い時で300人ほどのプレイヤーが接続しているなど、国産ネットワークゲームとしてなかなかの健闘を見せているソフトである。

ちなみに、すでに続編が制作されている。今度はリアル志向の世界観であるという。



作品タイトルはドイツ語の「シュトルム・ウント・ドラング（疾風怒濤）」を意味する。

通信ゲームってこうなんだ？

"en niin""yks kysy vaan""luulla mva totaliksi" "ylin"。そんな謎のコトバでチャットしている人たちがいたら、それはフィンランドの人たちです。

者がたまたまそのNPCと喋って、普段からアクセスしているユーザー、『このNPCは同じことしか言わない』と思っている者を出し抜く可能性が出てくる。非常にドラマティックな展開が起こりうるんです」

また、シナリオに大きな変化を与え、その中にプレイヤーたちを巻き込んでいくことも考えているという。これなどはストーリー性を好む日本人に合ったマルチプレイと言うことができるかも知れない。さらに平尾氏は、ネットゲームだからと言って必ずしもマルチプレイである必要はないともいう。

「ひとりで黙々と遊ぶネットゲームがあってもいいと思うんです。CD-ROMというメディアは当初、莫大な容量を持っているということで騒がれていましたが、サーバーの容量は更にその上を行く、おまけに書き換えがいくらでもできる。サーバーにつなげば、一生遊んでも遊びきれないRPGだってできるんです」。

このように、まさに未知数の可能性を秘めたネットゲーム。しかし、それが日本で根づくには乗り越えなければならない壁がある。

前述した、通信環境の不整備やインフラ等の問題だ。アメリカではローカル電話は使い放題で月額2000円程度、という好条件の元インターネットが普及し、ひいては今のネットゲームの興隆につながったのに対し、日本では「テレホーダイ・タイム」が唯一の頼みの綱。それも夜11時から朝8時まで、という制限があるため、限られた時間内にアクセスが殺到、結果として回線が重くなってしまっているのが現状だ。それはユーザーにとっての足枷というだけではなく、開発者たちが制作を進める上での足枷にもなっている。

「ただでさえ混雑してしまうので、まだ大量のデータのやりとりができないんですね。ネットゲームを作る上では、もう1バイトでもデータを減らす努力を重ねるだけです」（日本システムサプライ　白江謙次氏）

「いくら良いアイディアがあったとしても、それを商品化する上では通信方法の設計ということを深く考慮しなければいけない。仕様の段階で、まず現在のネット状況に適した企画を、という逆説的なところから始めなければならないんです」（コーエー　安西氏）

こうしたプレイヤーと制作者の両方をとりまく制約、さらにはサーバー運営にかかるコスト等の問題を考えあわせた上で、ネットゲームの制作を見合わせているメーカーは相当数あるものと思われる。ちなみに今回われわれ編集部は、現在のネット環境に対するその意識を問うと共に、テレホーダイの時間域の拡大などを求める意味で、NTTにファックスアンケートを行ってみたのだが、返答は電話にて「そういったことは検討しておりません」とのこと。

この壁を乗り越えてゆくには、国内におけるネットゲーム市場がより活性化され、ひとつの大きな潮流となることが、なにより重要なのではなかろうか。そのためには前記のような制約のある中で、各ソフトメーカーは具体的かつ魅力的なタイトルをひとつひとつ作りだし、ユーザー層の支持を得ていくしかないだろう。

（聞き手・構成／編集部）

**作品紹介**

## ダークアイズ

**メーカー：ネクステック／機種：Win95／価格：未定／発売日：'98年冬発売予定**

NTTデータが開始するネットワークサービス「Gamer's Dream」の第一弾ソフトは、最大同時接続3000人という大型オンラインRPGである。「オーガル」と「インファン」と呼ばれる2種類の種族の抗争がメインプロットで、異種族間のPK(プレイヤーキラー)は罪にならないという点が興味深い。サーバー側からの不特定イベントの提供など、かなり大規模な仕掛けが多数用意される予定だという。国産オンラインRPGとして『ディアブロ』『ウルティマ オンライン』以上の盛り上がりを見せるかどうか、非常に注目したい作品である。

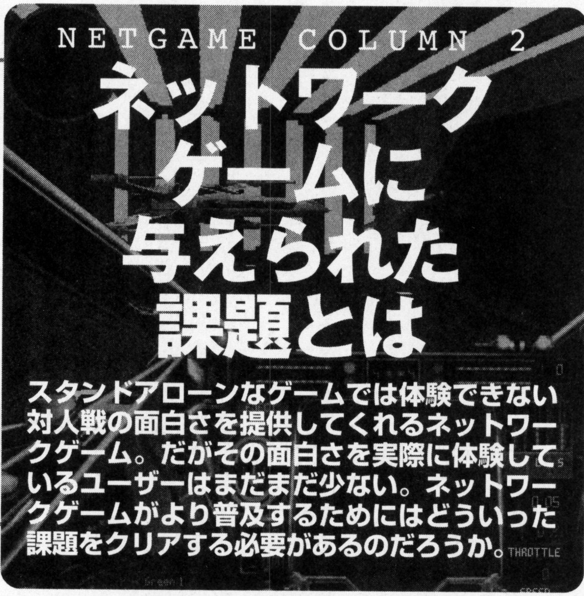


70ギガバイトものデータベースがどのように活かされるのか楽しみだ。

©1998 NEXTECH ALL RIGHT RESERVED
（画面は開発中のものです）



通信ゲームってこうなんだ?　スーパーファミコン版「XBAND」、利用者数50万人が目標だったが、実際は1万人程度だった。理想と現実はあまりにも違う。



NETGAME COLUMN 2

# ネットワークゲームに与えられた課題とは

**スタンドアローンなゲームでは体験できない対人戦の面白さを提供してくれるネットワークゲーム。だがその面白さを実際に体験しているユーザーはまだまだ少ない。ネットワークゲームがより普及するためにはどういった課題をクリアする必要があるのだろうか。**

『ウルティマ オンライン』『ディアブロ』の登場で、ネットワークゲームはひとつのムーブメントを作ったけれども、このままではソフト単発のヒットと変わりがない。これをブーム、ブレイクと呼ぶには、少し物足りない。最近でこそ『信長の野望 Internet』『リアルタイム版大戦略 ～インターネット対戦～』『バルディッシュ』など、国産ネットワークゲームの動きが見られるようになってきたが、海外ソフトと比較すれば歩みは遅い。

海外では『ディアブロ』『ウルティマ～』『エイジ・オブ・エンパイア』『スタークラフト』と続くヒット作がすでにある。なぜ、早期に大作をリリースし、ヒットさせることができたのか。このテの読み物で散々いわれていることであるが、やはり通信インフラ、とくに低コストでの通信が可能であったことが大きい。ネットワークゲームという畑を開拓するのがラクだったのだ。日本は灌漑からはじめなければいけない。

現在、ネットワークゲームは「一部の人間の楽しみ」でしかない。電話回線を自由に使えて、相応の経済力があり、時間も余裕がある人々。数にしてわずか数万人だ。もちろん、パソコンソフトとしては異例の売れ行きを見せてはいるが、商売として成り立たせるには、せめてもう1ランク上の数が欲しい。現状で無理にソフトを連発しても、パイが小さすぎて、国内ソフトハウスは開発費すら回収できないだろう。実際、商売にならないから、という理由で、どのメーカーも土俵に上がろうとはしない。「一部の人間の楽しみ」を、「多くの人々の楽しみ」にするにはどうすればいいか。まずは、商売をする環境を整えるのが先決だ。コスト面でのユーザー側の負担を減らし、多くのプレイヤーがネットワークゲームの楽しさを体験できる環境を提供する。

ユーザーがソフト一本あたりに出せるお金は、ソフト本体に数千円、毎月のプレイ料金にしても千円前後。複数のネットワークゲームを掛け持ちして遊ぶなら、プレイ料金だって払いたくないのがホンネだろう。まして、まだまだ未成熟といわざるを得ない、国産ネットワークゲームに払う金などどこにもない。

いまより多くの人々にネットワークゲームを体験してもらうには、低料金、国産（＝完全日本語）のヒット作が2、3本は必要になる。メーカー各社には、商売をしたい気持ちを抑さえて、先行投資をしてもらいたいところ。さいわい今度発売される『ウルティマ オンライン ザ・セカンド・エイジ』は、生産予定量をはるかにしのぐ問屋からの発注を受けているとのこと。購買層の期待は十分というわけだ。

ネットワークゲームがブレイクするかどうかは、メーカーの心意気にかかっている部分が大きいのではないだろうか。

（文・安部理一郎）

**通信ゲームってこうなんだ？** セガサターンの通信対戦にハマったK君。電話料金が先月の３千円からいきなり１７万円になり、本人どころかＮＴＴもビックリして「Ｑ２やってませんか？」という確認の電話がかかってくる。



## 関係者が語る
# 国内のネットゲーム・海外のネットゲーム

**日本でも少しずつ遊ばれはじめたネットゲーム。古くからネットゲームに関わってこられた御三方は、その現状をどのように見ているのか？**

### 株式会社ドワンゴ代表取締役　川上量生氏

**米国を中心として運営されている対戦専用ネットワークゲームサービス「ドワンゴ」。そのサービスを日本でも行っている株式会社ドワンゴの代表取締役川上氏は、自身、七年前から通信ゲームに注目し続けていたという。彼の目から見た国内のネットゲームの現状、そして未来とは？**

### 日本の現状は決して遅れてはいない

よく、盛り上がっているアメリカと較べて、日本の通信ゲームの現状はまだまだだ、なんて言われますよね。でも僕はその辺、非常に疑問なんです。日本の環境ってそんなに遅れてるんでしょうか？

まず、通信ということと関係なく、どちらの国の人間がよくゲームをやっているかを考えてみると、それは日本なんですよ。アメリカじゃ、まともな大人はゲームやらない（笑）。人口比が倍あるアメリカで、『スタークラフト』大ヒット、150万本売れた、とか言ってても、日本では『FF8』が500万本狙っている。スケールが違うんです。通信ゲームを遊んでいるのはアメリカ人が多いとは言え、たとえば『ディアブロ』や『ウルティマ オンライン』につないでいるのは、その次に日本人が多い。世界的に見れば日本は結構、無視できないマーケットになっている。また、国内でフリーウェアとして遊ばれている麻雀ゲーム『東風荘』。あそこには今2000人の人間がつないでいますが、世界的に人気のあるインターネットゲーミングゾーン（注）の接続数ですらビジータイムで7000から8000。『東風荘』の4倍程度なんです。だから日本はネットワークゲームにおいて、もう充分な先進国になっている、というのが僕の考えです。ただ、日本のゲーム市場が大きいから、その中でまだ小さく見えるだけではないでしょうか。

### ネットゲームの理想は知人との遊び場

ネットゲームって、言ってみれば昔の雀荘だと思うんです。もしくは居酒屋でもいい。面白いのは、そこでのコミュニケーションであって、ゲームは酒の肴に過ぎないんですよ。「世界中の強敵たちと戦える」なんて、よくソフトのパッケージに書いてあるけれど、そんなのはあまり楽しくない。「見知らぬ人とのコミュニケーションが楽しい」なんて言う人がいますが、それは成功例に過ぎなくて、その陰には言葉の壁とかゲーム下手とかで挫折した人たちが沢山いると思うんです。わざわざネットでやれるのだから、世界中の人間

(注)Internet Gaming Zone……マイクロソフトが主催する世界最大のゲームサーバー。無料。

と遊ぼうというのも間違い。もともとコミュニケーションというのは文化に根差したものだから、そんなに汎用的なものじゃないんです。もっとネットゲームがポピュラーになって、会社なりクラスなりの友達と一緒にゲームができる、そうなった時が一番楽しいと思いますね。僕はネットゲームっていずれカラオケみたいになっていくと思うんです。（談）

## P&A　代表取締役パトリック・オシュネー氏　広報営業部長オシュネー・明子氏

元々が翻訳会社であるということで丁寧に日本語訳されたマニュアルと、キメ細かなアフターケアで、洋ゲー好きから厚い信頼を得ている輸入代理店P&A。ご本人も大のネットゲーム好きというパトリック・オシュネー代表と、ゲームは好きだが「もっぱら殺され役」というオシュネー・明子氏は、次のように語る。



### お互いのスキルを競う舞台

私どもの会社からご紹介しているゲームは99%が対戦できるもの。対戦できるかどうかを、3年ほど前からソフトをピックアップする際の基準にしていました。それぐらいネットゲームって面白いと思うんですね。まぁ、今ではアメリカで出されているソフトのほとんどがネット対応になっているんですが。ゲームのシングルプレイの部分は、もうマルチプレイのための練習用といった感じですね。

アメリカではちょうどスポーツみたいな感じで、プロのゲームリーグまで出来ている。大会の優勝賞品としてフェラーリとか現金3万ドルが出たりするんです。そんなものはさすがに出せませんが、ウチでも『トータル・アニヒレーション』の大会などを催しています。今回3回目があって、私はそのとき生まれ故郷のフランスにいたんですが、そこから参戦しました。今度は日本のチーム対フランスのチームでやろう、なんて話してます。より国際的になると面白いと思います。『QUAKE』のアジア大会をやったときも、香港チームとか台湾チームとかがいてにぎやかでしたね。ゲームは楽しいから、言葉の問題は大したことないですよ。（パトリック代表　談）

### ネックはNTTにあり!

アメリカのオンラインゲームの環境はやはり進んでいます。市内電話は無料で使いたい放題。その次に良いのがヨーロッパ。日本はちょっと遅れていますね。ネックはNTT。実際オンラインに行くとすぐわかるんです。NTTのテレホーダイって11時からでしょ。11時1分前までは結構使えるんですけど、11時1分になるともう使えない。朝3時～4時まで待たないとゲームスピードが出ないんです。SLGなら大丈夫なんですが、ACGはきつい。インフラがまだ足りないんですね。

だけど、これでも以前よりはだいぶ良くなりましたよ。以前は同時に4人程度しか遊べなかった3Dシューティングが今では32人同時に遊べる。ドリームキャストにもモデムがつくという話だし、いい時代よね。うちは通信対戦の話を3～4年前から始めていたんですけど、ちょっと早すぎたかな（笑）。でもだんだん良くなってきたし、これからも良くなっていくと思います。問題はやはりNTT。NTTはまだ、20年ぐらい前の考えでいるんじゃないかしら。日中のテレホーダイとかやってほしいですね。（明子氏　談）

# 各ソフトメーカーに問う「通信ゲームってどうなんだ?」

国内でもネットワークゲームに注目が集まりつつある中、各ゲームメーカーは現時点で、その将来をどのように見ているのだろうか? 簡単なアンケート調査をおこなってみた。

**Q ネットワークを利用したゲームは流行ると思いますか? また、その理由をお聞かせ下さい。**

## 肯定的意見

「イエス。時間の都合をつけなくても人とゲームがプレイできるのは素晴らしい」
(メーカーM社　開発)

「今後、通信環境の変化が期待できる。NTT、DDIなど大手通信会社のサポートが充実してくれば、それだけプレイヤーも増えるでしょう」
(メーカーG社)

「まだ一般的に普及されていません が、ドリキャスで火がつけば流行ると思います。かんたんに手軽にできそうですし、同じ場所にいなくても人と一緒にゲームができる、また知らない人間とも遊べるというのはユーザーにとって魅力でしょう。やはり対戦が盛り上がると思います」
(ココナッツジャパンエンターテイメント)

「イエス。ネットを介することによって、ゲーム性に広がりがでてくるだろう」
(メーカーN社)

「時間と場所を選ばないという点で市場ニーズにあっており、広がりを見せると思う」
(メーカーS社　広報)

「ネットワークを有効に活用するのであれば市場はあると思います」
(ジャレコ　広報)

「イエス。通信ゲームの分野では新しいおもしろさを追求していける」
(コナミ)

「時間がかかり、体力(金)も必要だが、どこかのメーカーがやらなければならない。本気で……」(クライマックス　広報)

「イエス。本来ゲームは複数でやるものだから」
(魔法株式会社　営業)

「これからは通信でしょう! モデムを使った通信ゲームには大変興味があります。企画段階ではいろいろ考えています」
(カプコン)

「イエス。ただしインフラ次第。ネットワーク対戦対応デジタルピンボールを開発中」
(KAZe)

## 否定的意見

「ノー。理由は日本国内の通信のインフラストラクチャの未整備。通信コストが高すぎる」
(メーカーC社　広報)

「ノー。電話代があまりにかかりすぎる」
(電子メディアサービス)

「『XBAND』同様の問題点(利用者のマナー、回線事情、料金的なこと等)が解決されない限りは難しいと思います」
(メーカーH社)

「日本の通信の現状が、電話代の問題などネットワークゲームの普及に適していない」
(メーカーP社)

「方向性を指示してやれば可能か。ネットゲームはまだまだマニアの領域を出ていない」
(データイースト　販売)

「今はまだ各家庭が通信を使える環境にないと思います。例えば、各家庭で大抵一本しかない電話回線をゲーム機につないだら電話が使えなくなってしまう。それに相当なゲーム好きならともかく、遊ぶのに幾らかかるかわからないソフトを買う勇気は一般ユーザーにはない。ネットワークゲームの何が面白いのかということを考えれば、モデムと電話回線が使われていなくてはならない、ということは別になかろう」
(メーカーT社　企画)

「ノー。『はまる』要素は十分にあるが、通信コストや一般家庭の回線数が問題」
(メーカーB社)

「通信料金が安くならないかぎりは普及しないと思う」
(メーカーG社)

「ノー。ただし、10〜15万人規模での市場は完成されると思う。日本国内での本当の普及には3、4年はかかるでしょう。Vーmailが個人間で普及されればおもしろい。それらをゲームソフトを媒介にして、新しいメールスタイルを演出できれば……」
(スパイク)

「ノー。インフラが整備されておらず、また近々に整備されるとも思えないからです」
(メーカーE社　広報)

## わからない

「様々なハードルがあると思う。まだわからないとしか言えません」。
(ハドソン)

「流行するかどうかは、いまの時点では何とも言えません。ただ企画中のゲームでは製品版の他にnet上でプレイしながら、他のプレイヤーたちとアイテム交換やコミュニケーションが図れるようなことを考えています」
(ケイブ)

「流行るためのゲームのコンテンツはあるが、通信面でのインフラの整備と通信料金の問題があるため、現在のところどちらともいえない」
(メーカーS社)

もうすぐ発売される『ウルティマオンライン　ザ・セカンド・エイジ』では、日本語でプレーすることが出来る。あとは日本にサーバーが設置されれば完璧だ。

What's Dream?

# ドリームキャストにおけるネットワークゲーム、その未知なる領域についての考察

**セガが社運を懸けて世に送り出す新ハード「ドリームキャスト」。モデムが内蔵され、PDAとソフトを連動させるという同ハードは、コンシューマ市場にネットワーク革命をもたらすのか？**

発売が迫った「ドリームキャスト（以下DC）」。このセガ社のニューハードは家庭用ゲームマシンとして始めてモデムが内蔵（予定）されることでも大きな話題を呼んでいる。

モデム内蔵ということで通信機能を使ったネットワークゲームやインターネットとの連動など、様々な可能性が考えられる訳であるが、具体的にDCはモデムを使って我々に何をもたらしてくれるのだろうか。

## DCにおけるネットワーク関係の現状と問題点

モデム内蔵であるということ以外、DCのネットワーク周辺に関する発表はあまりなかったが、'98年9月中旬に発売が発表された『セガ ラリー2』（'98年末発売予定）は、内蔵モデムを用いての通信対戦が可能であるということが伝えられた。アーケードゲームとしてヒットした同タイトルに通信機能を盛り込むことで、一気にDCのネットワーク普及を目指すセガの意気込みが感じられる。

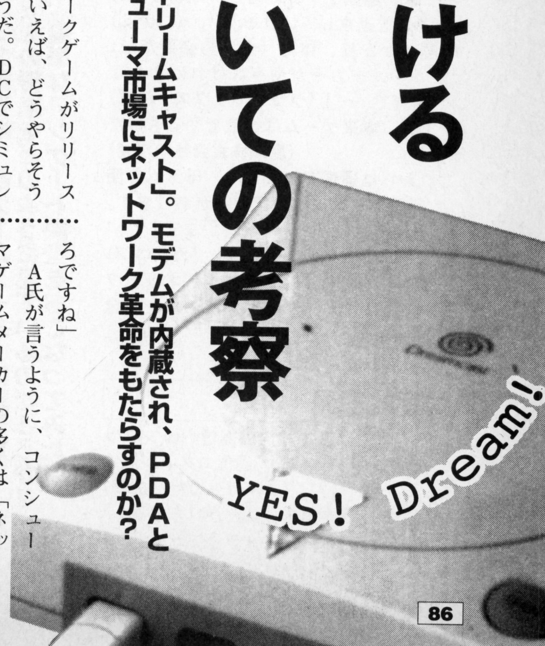
ついにハードホルダーであるセガからネットワーク対応ソフトが発表されたわけであるが、これを皮切りにサードパーティから続々とネットワークゲームがリリースされるかといえば、どうやらそうでもないようだ。DCでシミュレーションゲームを開発しているゲームディレクターA氏はこう語る。

「開発機材がまだ整備されていないのに、とてもネットワークゲーム対応など考えていられないですね。DC自体が未知数ですから、開発メーカーとしてはなるべくリスクを避けたい訳ですよ。セガさんが通信環境を整備して、10万本を越えるようなタイトルを出すなどしてレールを敷いてくれないと、ネットワークゲームなんて怖くて開発できないのが正直なところですね」

A氏が言うように、コンシューマゲームメーカーの多くは「ネットワークゲームは可能性があるがリスクが大きいすぎる」ということで企画こそ挙がるものの開発までには至らないというのが実情なようである。

また、ソフト云々の前にDCのネットワークゲームの普及には、通話料金といったインフラの未整備という問題が存在する。

「PCで『ディアブロ』や『ウルティマオンライン』が流行ったのは、すでにユーザーがインフラを持っていたからであって、まず



インフラ整備から始めなければならないＤＣではネットワークゲームのヒットは難しいのでは。いくらネットワークゲームが発売されたとしても、ユーザーに月々１万や２万のお金を負担させるようでは厳しいでしょうね」（前出Ａ氏）

## もう一つの通信ツール ビジュアルメモリ

また、モデムとは違う通信ツールとして注目が集まっているのが、ＤＣ版ＰＤＡと言える「ビジュアルメモリ」である。ＤＣ周辺機器の第一弾として発売されたビジュアルメモリ使用『あつめてゴジラ〜怪獣大集合〜』の出来が極めて酷いものであったり、同ペリフェラル（周辺機器）を用いたアーケードゲームとの連動が実は困難なものである（Ｐ90　セガ名越氏インタビュー参照）など、「とりあえず付けてみました」的なアプローチである感じを覚えるのは否めない。

だが、ソニックチームの最新作『ソニックアドベンチャー』（'98年末発売予定）では、同ソフトと連動しながらビジュアルメモリ単体で人工生命体Ａ-ＬＩＦＥを育てるという興味深い試みがなされるようであり、アイディア次第でビジュアルメモリは面白い通信ツールとして使えそうな兆しも見られた。

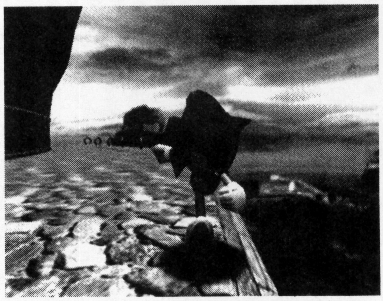


ＤＣ移植が発表された『セガラリー２』（画面はアーケード版）

## セガがＤＣでネットワークゲームを成功させるために

こうしてみると悲観的な材料ばかり目に付くＤＣのネットワーク事情だが、光明がないわけでもない。元来セガはネットワークゲームにいち早く着手していたメーカーであり、通信に関するノウハウを蓄積している点だ。

古くは'90年、メガドライブで電話回線によって通信ゲームサービスを受けられる「メガモデム」を同梱とした『ゲーム図書館』を発売している。そしてハードがセガサターンに移ると、同ハード上で通信対戦プレイやインターネットウェブをブラウズすることが可能なセガサターンモデムを発売。同モデムに対応したネットワークゲームのマッチング・サービス「Ｘ-ＢＡＮＤ」をカタパルト・エンタテイメントが事業撤退した後を引き継いで運営もしている。またコンシューマだけでなくＰＣ上で『バーチャファイター２』『電脳戦機バーチャロン』『ラストブロンクス』といったアーケード移植作をネットワーク対応ソフトとしてリリースしている。


『ソニックアドベンチャー』はどのような世界を見せてくれるのか。

こうした通信関係に実績のある（どれも成功したとは言い難いが……）セガが、本気でネットワークゲームを一般家庭に普及させるつもりだとしたら、ＤＣでのネットワーク事業はかなり期待が出来ると言えるだろう。

モデム内蔵ということで、図らずもコンシューマ市場でネットワークゲームが受け入れられるか否かの試金石となるＤＣ。その正否は、ソフトの充実とインフラの整備という大きな二枚の壁を打破しなければならないだろう。それにはやはりハードホルダーであるセガがどれだけネットワークゲームに対する「本気」を見せられるかにかかっている。

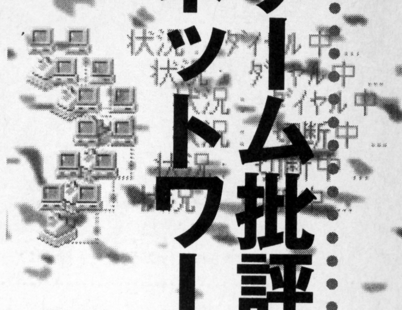
夢を投げかけるという新ハード、ドリームキャスト。このマシンがネットワークゲームという夢を多くの人々に投げかけてくれるよう期待してやまない。

**通信ゲームってこうなんだ？**
編集部・松井、メールソフト『ポストペット』を購入。開始一日目、ペットの猫を撫でているつもりがパンチし続けていたため、いきなり猫が家出。永遠に帰ってこなかった。

**通信ゲームってこうなんだ？**
モデム内蔵予定というドリームキャストだが、どうせならキーボードも同梱にして欲しい。チャットはやっぱりキーボードがないと……って、それじゃパソコンになるか。WindowsＣＥ積んでるし。

# ゲーム批評読者から ネットワークゲームへ一言

**何かと話題の通信ゲームだが、ゲーム批評読者はどのように考えているのだろうか？ アンケートハガキの中からいくつか意見を拾ってみた。**



## READERS' OPINION

◎ドリームキャストがモデム付きなので期待しています。ネットワークRPGとかやりたい。（千葉県　いがちゃん）

◎通信がドリームキャストによってユーザー間に普及するか否か、非常に興味深い。（名古屋市　青山竜司）

◎パソコン高いから買えんので、ドリームキャストで通信ゲームが出来ると思うとうれしい。（東京都　発火性危険物）

◎家庭用とパソコンユーザーが同時に同じゲームを遊べるようになればいいと思う。（栃木県　原英明）

◎ドリームキャスト絶対買います！ でも、サテラビューしかり家庭用ゲーム機に「通信」っぽい要素を組み込んで超HITした例ってないじゃないですか。そこが少し不安……。でもパソコンだけど『ディアブロ』のヒットもあるし、いつも時代の一歩前へと進もうとしてきたセガだもの。今度こそ……!!（岐阜県　光速麦茶）

◎次世代でまた映像中心をやるのでは能がない。革新は映像ではなく通信によるその世界の拡大だと思う。いかにライトユーザーをも虜にしてしまうような環境を整えるか。それをクリアできればセガも王者になることができる。（千葉県　N岡）

◎コストパフォーマンスが解決さえすれば通信ゲームに期待したい！ 今のゲームユーザーが求めているもの、それは人と人との交流（関わり合い）。（鳥取県　佐伯勉）

◎いろいろな人と知り合えたという点で通信ゲームには感謝しています。（青森県　マルチ遊戯）

◎高そうだし、難しそうなので、通信ゲームは今のところパス。（石川県　浜岡キョウジャ）

◎NTTの決断ひとつで通信ゲームの将来は明暗を分ける。いつまでもふんぞりかえってんじゃねーぞ。（大阪府　藤岡賢二）

◎月々に課金されるのが嫌だなぁ。『ディアブロ』はタダ（プロバイダー料金や通話料はかかるけど）だったから流行したんだと思う。（愛媛県　ヒビキケンジ）

◎学生の身分ではとても遊べません（ゲームボーイは別）。（京都府　さくらもちこ）

◎通信（一般家庭における）状況が悪いのに、こんなに通信ゲームをもてはやしてどーすんの？ とか思ってる。（鹿児島県　ぶんじ）

◎ゲーム内のキャラクターや世界観を楽しみ、その上でのアクションや育成を楽しむというのが僕のゲーム道。しかしながらネットワークゲームではゲーム内のキャラや世界観が現実化してしまうため、違った世界を楽しめなくなるのではないかと思う。他人とプレイした方が1人プレイよりも楽しいって、誰が決めたんだ？（神奈川県　深谷俊臣）

◎『ドラゴンズドリーム』が楽しい！ もう半年以上も徹夜が続いています（プレイ時間700時間強）。まるで飽きる気配がありません。このゲーム、確かに一本のRPGとして見ると、あまりにも問題がありすぎなんです。プレイヤー人口も少ないし、バグ多いし。でも、それらの問題点がアバタもエクボになっているところも確か。充実しまくっているチャット機能が、プレイヤー同士のコミュニケーションをすっげえ円滑にしてくれています。ゲーム本編としてのRPG部分は、すでに「会話のための共通の話題のひとつ」になっていて、人の少なさは結束力を強めています。「ゲーム」としては本末転倒でも「対人ツール」としてはある種の理想型なのかな、なんて考えてしまうんです。（仙台市　望月拓）

## マルチで見かけた変なガイジン

# アナタハ何処カラ来ルデスカ？



PART-2

## 我々を待ちうける新しい「冒険」

（P78からの続き）奴の名は「HITOGIRI」。名前からもわかる通り、彼は非常な日本マニアだったのだ。私が適当に「おれの先祖はサムライだった」とか言っていると、「Really? Cool!!」などと大はしゃぎ。話が弾んでしまった。「しかしなHITOGIRI、昔のサムライは夜な夜な町人を斬ってたんだぞ」（以下、私のつたない英会話を直訳しているため、日本語が不自由）。「え、ほんとか。それは日本では罪じゃなかったのか」。「いや、それは罪だった。悪いサムライがいて、それを殺す良いサムライがいた」。「そうだ。良いサムライと悪いサムライがいたはずだ」。「その通りだ」。「クール。おまえマリファナはやるか？」。「いや、それは日本では罪だ」。「ドイツでは高校生以上は吸えるんだぜ。リラックスして最高だ、hehe」。「いいな、日本に送れよ」。「そのうちな。ところで、おまえ恋人はいるか？」。「いや、この間までいた」。「そうか、悪いこと訊いたな。おれは三人の女と同棲してるぞ」。「ふざけんな、この野郎」。

……というわけで一時かなり険悪なムードになったが、一緒にゲームで遊んでみるとなかなか正々堂々とした良いプレイヤーだった。中にはプログラムを不正に改造(Cheat)しているCheaterや、ゲーム展開が不利と見るや、ゲーム内でのランキングを落としたくないがために離脱してしまうQuitterなども数多くいるのが、今のネットゲームの現状だ。困ったものである……などと思っていたら、とんでもないのが身近にひとり。

私の知りあいなのだが、彼は『ディアブロ』において、LV1で素っ裸にもかかわらず上級魔法を連発するウォリアーを作成。罪もないプレイヤーたちを殺しまくっていた。そんなある日、彼は自分とまったく同じことをやっている輩と遭遇。通常、魔法が使えず平和なはずの街なかで突如魔法合戦を始めた。「なかなかやるじゃん。このポータルから入ってこいよ、楽しいぜ」。そう誘われ、ダンジョンに潜ると、そこは辺り一面の火の海。前もってファイアーウォールの魔法で放火されていたらしく、普通ならば即死するところだ。しかし、「ふっ、涼しいぜ」、彼も究極魔法ノヴァを連発して応戦。うっかり部屋に迷いこんできた他のプレイヤーたちが劫火と電撃で焼き尽くされていく中、ふたりは互いに意気通じるものを感じて、ゲラゲラ笑いあったという。

しかし、このように訳のわからない、人格の破綻した連中がいるからこそ、ネットゲームが熱いのもまた事実。こういった連中とあるときは戦い、あるときはお互い助けあって遊ぶのは、「世界を破滅から救う」などという決まりきったお題目の元に遊ぶより、遥かに面白い（Cheatはごめんだが）。

拡大してゆくネットゲームの世界。そこには君の想像を、まさに「絶する」冒険が待っている。

（編集部・小野塚）




人類みな兄弟。話しあえばいつかわかりあえる？



ネットゲーム上での名前・ログインネームにはやはり個性が出るもの。アホなところで「My Modem is On Fire（おれのモデムが火吹いた）」だとか「Corn in My Poop（俺のウ○コの中のトウモロコシ）」なんてのから、「Monica Bomb」だの「Neo Nazi Nigger」なんて名前をつけている物騒な奴もいます。コワいなぁ。

セガAM11研部長　名越稔洋氏インタビュー

# アーケードにおけるネットワークゲームの可能性

**ネットワーク型アクションゲーム『スパイクアウト』をプロデュースした名越氏に、アーケードを中心としたネットワークゲームの可能性について語ってもらった。**

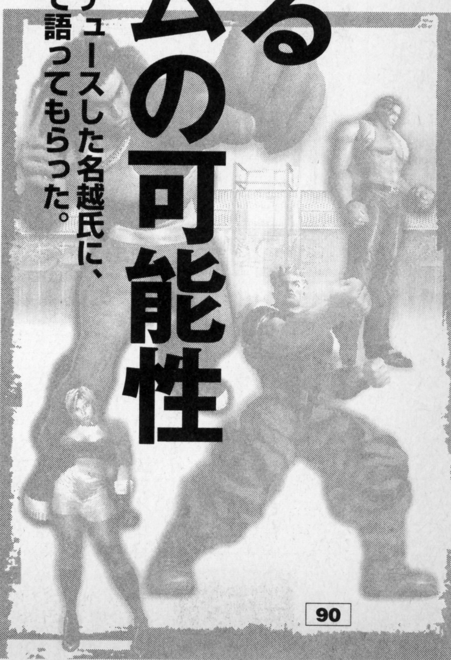
## ネットワークを使う必然性のあるゲームが求められている

今回はネットワークゲームについて語るわけですが、ネットワークゲームというもの自体のカテゴリーが難しいですね。ハードとハードを線で繋ぐというイメージが一番ピンと来ると思うんですけど、そういう意味で言うと『バーチャファイター』は基板一枚しかないのでネットワークゲームにはあてはまらない。けれども、二人のユーザーを繋いでいるコミュニケーションツールという意味では、あれは立派なネットワークゲーム。対戦という形をとっている通信ツールなんですよ。

ネットワークゲームや対戦ゲームは、プレイヤー対プレイヤーの公式がきちんと成立しているもの、メーカーが用意した面白いルールの中でプレイヤーが遊んでくれるものが正しいと思うんです。だから、プレイヤーに遊び方を依存しすぎるものっていうのは本来間違いだと思うんですね。それを間違えちゃうと、ただのネットワークを使った変なゲームになってしまう。そういう意味で言うと、何も考えずにネットワークを使ったゲームを出すのは間違いだと思うんです。企画を考えている内に自然とネットワークを使う必然性が出てきたものが一番面白いはずですよ。ネットワークを使って何かしようと考えると苦しいだろうし、そこから面白いと言えるものは中々出てこないんじゃないですか。そうした素直にネットワークの発想が出てきたアーケードゲームって、『ファイナルラップ』（ナムコ）くらいでしょう。あれこそ通信対戦である必然性のあったゲームですよ。あの作品を超えるほど通信対戦の必然性があるアーケードゲームって、実はあまりないんじゃないかと思っています。

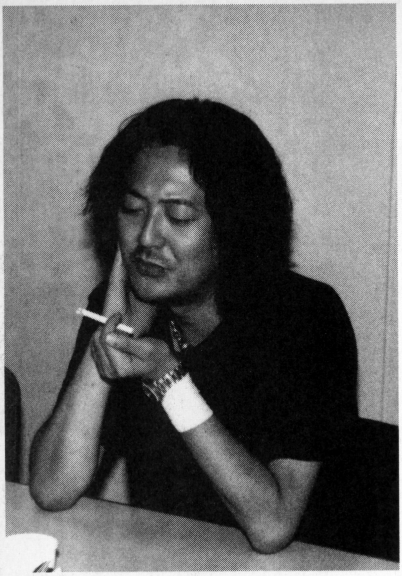
パソコンの『ディアブロ』や『QUAKE』も遊んでみて、純粋に面白かったですけど、アーケードゲームに取り込める要素がいっぱいあるかなと思ったら意外とないんです。やっぱりアーケードはアーケードに適した独自のものを作るしかないでしょうね。

今回開発した『スパイクアウト』ですが、これは複数のプレイヤーが対戦ではなく協力プレイです。複数人でネットワークゲームをやる場合、ドライブゲームのように道筋がはっきりしていればいいんですが、格闘ゲームでバトルロイヤルをやってもあまり面白くないと思ったからなんです。1対1の場合は、自分が何をやって相手が何をしたのか分かりますから大丈夫なんです。これが複数人になっ



て、参加している全員が同時に納得できるということは難しいと思うんです。「当たった、当たらない」「よける、よけない」という部分を時間の進みを遅くして明確に提示すれば出来るような気もするんですけど、そうなるとスピード感が失われて気持ちよくないと思うんですね。

ネットワークゲームではゲーム中のスピード感というものが非常に重要になってくると僕は思うんです。ゲームの展開が速いと訳が分からなくなりますし、逆に遅いと今度は爽快感がなくなってしまう。参加している誰もが納得できて面白いと感じるよう、ネットワークゲームはゲームスピードを上手く調整する必要があるでしょうね。



**名越稔洋氏**
セガAM11研部長。これまでに『バーチャレーシング』『デイトナUSA』『スカッドレース』といったレースゲームの開発に携わってきたが、最新作『スパイクアウト』でアクションゲームのプロデュースを担当している。

## ネットワークゲームは今後確実に増えていくでしょう

よくコンシューマとアーケードをPDAやネットワークで繋げればという話もありますが、実は法律上の問題があるんです。コンシューマのデータをゲームセンターに持っていくのはいいんですけど、ゲームセンターでのスコアやデータを外に持ち出すことは出来ないんです。パチンコのようにスコアをお金に換金するようなことになってしまうと困りますから。それで入力しか駄目となると、いわゆる双方向ではないので、それほど面白いものは出来ないと思います。外に出せないという問題は我々アーケードの人間は非常に大きな問題として捉えていまして、将来それが壁になるんじゃないかなど考えています。

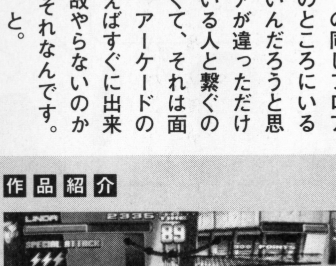
他に、離れたゲームセンター同士をネットワークで繋げるというアイディアもありますよね。そうした実験は既にやっているんです。でも、やってみるとこれが意外に面白くなくて(笑)。やっぱり、ゲームセンターの同じフロアで顔が見える程度のところにいる人を繋ぐから面白いんだろうと思うんですよ。フロアが違っただけでも、アメリカにいる人と繋ぐのとあまり変わらなくて、それは面白くないんですよ。アーケードの場合。やろうと思えばすぐに出来るんですけど、何故やらないのかと言えば、結論はそれなんです。あまり面白くない、と。

まとめとして一言言うならば、今後ネットワークゲームは確実に増えるということです。セガからもいろいろ出ますよ。具体的には言えないですが、来年あたりからドライブや格闘ではないコミュニケーションゲームのようなものがドカーンと出てきます。期待してはいかがでしょうか。(談)

**作品紹介**

### スパイクアウト

メーカー:セガ/機種:アーケード/発売日:'98年9月予定




名越氏がプロデュースしたネットワーク型アクションゲーム。光ファイバーで結ばれた複数の筐体を用いて最大4人まで同時プレイできる。これまでの格闘ゲームに多かった「対戦型」ではない「協力型」のスタイルも話題。


編集部・山内は『ポケモン』でゲーセンの中学生に勝負を挑むも、「レベル100になってからおいで」と言われ、落胆した。




**通信ゲームってこうなんだ？** ネットゲーム初参加の時は誰しも緊張するもの。ひとにいろいろ教えてもらって郷に従うか、コイツラみんなキャベツだと思って勝手にあれこれ試してみるか、どちらかが良いでしょう。

# 第2特集総論

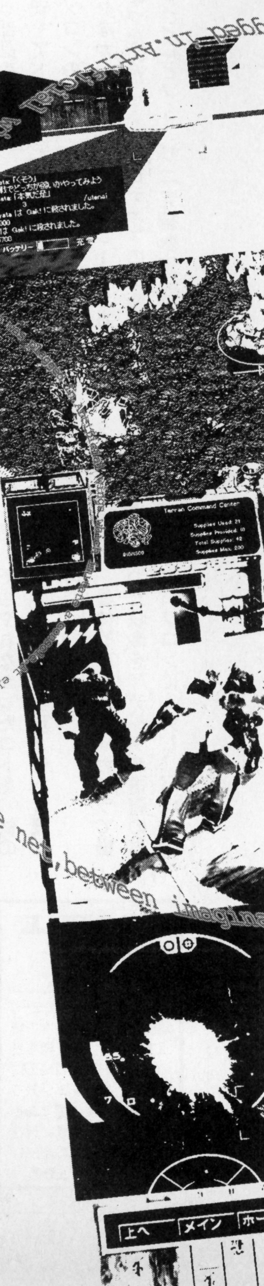
# 育ててゆくべき、不思議な遊び場



元来「ゲーム」とは人と遊ぶのが楽しいものだった。将棋やチェスなどのボードゲーム然り、トランプに代表されるカードゲーム然り。時折テレビなどで、街角やパブでそれらに興じる外国人の姿を見かけることがあるが、彼らの楽しげな姿を見ているとゲームにはそもそもコミュニケーションのための「場」としての役割があったことが思いだされてくる。

テレビゲームは周りに人がいない時でも、遊び相手をコンピュータがしてくれるということで広く受けいれられ、長年独自の進化を遂げてきた。しかし七年前に大ブームとなった対戦格闘ゲームや、ここ最近の大ヒット作『ポケットモンスター』などを経て、ゲームをとりまく環境は再び「場」としてのゲームに関心を寄せはじめたようだ。

海外での人気もあり、いよいよ日本においてもネットワークゲームのブームが到来すると言われている。確かに、インフラの不整備などの問題が、それを妨げる障害として今回の特集内においても多くの人々から指摘された。図らずもネット後進国としての日本が浮き彫りになったわけだ。しかし、通信環境が整っていないというだけの理由で日の目を見ぬまま廃れていくには、ネットゲームは遊びの「場」としてあまりにも魅力的すぎる。




ネットゲームの持つ「場」としての魅力。それは、そこに漂う奇妙なまでの生々しさにある。実在しないにもかかわらず、そこには不思議なリアリティがある。たとえば、現実の中でどんなに非現実的なことを体験しようと、それが自分ひとりだけの体験であったら、そこには常に非現実感がつきまとうだろう。しかし、たとえ非現実の世界の中での非現実な体験であったとしても、もしそれがひとと共有されうるものであるなら、それはひとつの「現実」として体感されるのではないか。

ネットゲームという「場」の中では、現実と非現実の境い目が激しくゆらぐのだ。そのゆらぎこそが私たちに新しい興奮と感動をもたらす。不思議な熱を帯びたコミュニケーションをとらせる。

決して閉鎖的な世界ではない。むしろ、ゲームのルールさえ知っていれば誰もが飛び入り可能であるという点で、それはあの街頭の遊び場にも似ている。そこでは常に、誰かと遊びたがっている大勢の人間がいる。あなたは彼らと対戦してもいいし、協力しあってもいい。友達になってもいいし、罵りあってもいい。

この特集を読んでネットゲームをとりまく熱気を感じ、少しでも興味を持っていただけたなら幸いだ。もしできるなら、あなたにもぜひ「飛び入り」参加をしていただきたい。そして、一緒にこの新しい遊び場を育てていけたらと思う。

パソコン伝道師 スタパ斎藤の



# 計算機ノススメ

## 第4回 パソコンは夢の箱だし万能の道具であることが判明

パーソナルコンピュータが登場した当初、パソコンは夢の箱だとか、万能の道具だとか言われた。が、それから数年もすると、それらは戯言でありウソでありガセネタであることが判明。パソコンなんざぁショボいゲームとかヘボい計算しかできねえオモチャじゃねえか糞ったれふざけんじゃねえ金返せ、と叫ぶ人が増えたのだ。確かについ数年前までは、パソコンなんか大した働きをしてくれなかった。夢の箱にも万能の道具にも、実際のところ、なっていなかった。

しかし最近、やっぱパソコンは夢の箱だし万能の道具だよネということが判明。10年前じゃ絶対できなかったことが、ホイホイできるようになってきた。その原動力は、CPUを始めとするパソコンを構成する部品の高性能化と低価格化。安くてドすげえパワーを持つパソコンの登場で、かつて考えられなかったことができるようになったのだ。

例えば俺の最新マシンことソニーのマイクロタワーバイオのPCV−S600TV7を見てくれ。コレ1台でDV（デジタルビデオ）のフルデジタルノンリニア編集ができる!!　すす、凄まじい!!　くわッ!!　死んでも死にきれないどころか蘇生しまくるので不死身と呼ばれるほど凄まじい!!　ていうか、この実売価格約35万円（ディスプレイ込み）のパソコンがどーゆーモノかと言うと、つい最近までは100万円あっても全然できなかったし、そのまた以前のこないだまでは大手映画会社でもやれなかったコトを、俺のこの机の上で実現させた装置なのだ。



一歩先を行くパソコン、バイオ。（写真はPCV-S610TV7）

具体的には、DVカメラで撮った映像を、デジタル情報のままパソコンに入力し、パソコン上で緻密・高画質・高能率で編集し、編集後の映像をデジタル情報のままDVテープに書き出せるのだ。フルデジタルなので、もちろん映像の劣化ナシ!!　ちょっと以前のルーカスフィルムもビビっちゃうほどの高度なデジタル編集ができちまうのだ!!

マジな話、現在〜近い未来のパソコン環境は要注目だ。現在も上がりつつあるCPUパワーと周辺技術の向上により、これまで思いもつかなかったことが、どんどんパソコン上でこなせるようになる!!　たった5年前のパソコンが、もう骨董品になる状況だ。近未来、パソコン上で何が起きるか!?　もちろん想像を絶する超おもしろいことが起きるに違いないのであり、やっぱこれからはコンピュータだ。

**PROFILE**
スタパ斎藤
（すたぱ・さいとう）
1964年8月28日デビュー。幼少を極東の国日本の埼玉で過ごし、青年期を日の出ずる国日本の埼玉にて迎え、青春をアジアで最もカッコよい国である日本は埼玉で生き、現在は地震大国日本の埼玉にいる根本的な埼玉野郎。

隔月刊

http://www.mediagalaxy.co.jp/microdesign/index.html

# パソコン批評 10月号

A5判／132ページ
定価880円（税込）

## 第1特集 必要性の見えないウィンドウズ98の進化

ついにウィンドウズ98が発売された。しかし、果たして我々にとって本当にウィンドウズ98は必要なのか？　様々な技術を囲い込み、かといってそれは成熟されたものではないがゆえに、何のためのアップグレードなのか、という結論が見えてこない。

**ウィンドウズ98を購入する理由を考える／98へのバージョンアップの有効性は微妙なところ／98新機能検証！　アップグレードのメリットは本当にあるのか?!　他**




## 第2特集 頼みの綱にならぬパソコンサポートの実態

今日サポートの現状はといえば、厳しいと言わざるを得ない。サポートの混乱を引き起こしている元凶は何か。真のサポートのあり方とは何なのか。

**パソコン業界で増殖し続けるサポート問題／自らの首を絞める、業界の閉鎖的な構図　他**

**ソフト＆ハード批評、連載陣も絶好調！！**

**好評発売中！！**　編集・発行　マイクロデザイン出版局
〒104-0043　東京都中央区湊2−4−1　マイクログループビル

## スタッフ募集のお知らせ

**マイクロデザインでは今、スタッフを募集しています。**
**興味のある方は、お気軽にご応募ください。**

■勤務地：東京都中央区湊　　配属：（株）マイクロデザイン出版局
■業務内容：「ゲーム批評」「パソコン批評」ほか雑誌編集スタッフ／出版営業／ソフトウェア開発
■募集形態：アルバイト（時給800円〜1600円）／契約社員（月給15万円〜30万円）／一般社員（当社規定による）
■勤務時間：9：30〜18：00（出勤日数・時間は応相談）
■休日：完全週休２日制　■資格：高校卒業以上、28歳位まで
■提出書類：①履歴書（顔写真付きで）②職務経歴書（書式自由）③志望動機（400字詰め原稿用紙３枚程度）
■締切：平成10年11月末までに下記住所まで郵送（早期到着分から優先）
■待遇：当社規定により、年齢、経験を加味
■選考：書類選考の上、面接日を通知いたします　応募先：〒104-0043　東京都中央区湊2-4-1　MGビル（株）マイクロデザイン出版局　「ゲーム批評」スタッフ募集係　（担当・斎藤）

**※なお、応募書類は返却できませんので、あらかじめご了承ください。**

Shooting Mortar

平和島ミチロウPRESENTS

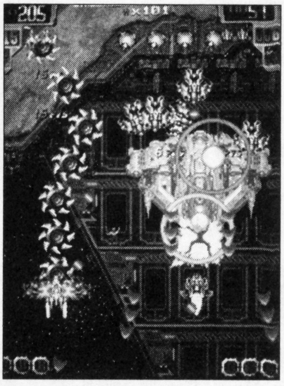
# シューティング白撃砲

第十四弾「弾銃フィーバロン」

さて、新作シューティングゲームがなかなか出ませんねー。のび太くんがいくら欲しがっても道具を出さない、やる気のないドラえもん状態（略して「やるドラ」）ですな。何故これほどまでにSTGのリリース数が減ったのか？

身も蓋もない言い方をすれば「STGは売れないから」でしょう。セガサターン版『レイディアントシルバーガン』なんて、同日発売の『エヴァと愉快な仲間たち』どころか『お嬢様を狙え!!』よりも売れてない（？）っていうんですから、実に切ない話ですねぇ。切なくて切なくて12の切なさをあなたへセンチメタルブラックグラディウスⅡゴーファーの野望って感じです（3点）。

売れないから、という理由だけでSTGが世に出ないのは非常に由々しき事態である。我々はすべてのゲームメーカーに対し、積極的にSTGをリリースするよう強く要求する！ 分かったか？ 分かったらさっさと出せー（©ならず者戦闘部隊ブラッディウルフ）



いろんな意味で眩暈のするゲームです。

よし、こんな時はCAVEに頼ろう！ あそこは一年中ずっとSTGを作っているに違いない（偏見）。

……やっぱり作ってました！ というわけでCAVEの新作『電脳戦…』もとい『弾銃フィーバロン』を紹介！（それにしてもスゲェ名前）

この作品の第一コンセプトは「オールドスタイルへの回帰」である。そのためゲームシステムはショット＋ボンバーという、なんの捻りもない（失礼）王道スタイル。しかもグラフィックは驚くほど（故意に）古臭い。最初画面を見たとき『TATSUJIN』かと思っちゃったよ。『怒首領蜂』『エスプレイド』のような弾幕バラバラ路線とは異なり、敵弾スピードの速さが特徴（だから『ダンガン』ね）で、赤・青・緑の原色バリバリ弾が猛スピードで迫ってくる修羅場を逃げ回る、速効性脊髄反射型縦シューだ。実にシンプルで潔い作りが良い塩梅。

もう一つのコンセプトが、なんでも「ライク・ア・'70年代」だそうで、BGMはジョン・トラボルタも驚愕腰砕け間違いなしのディスコティックサウンド。そこへ陽気なブラザーのヴォイスが重なり、ボンバー使えばダンス&リズムでアタック、ボスを倒せばミラーボールが出てきて「フィ〜〜バロン!」……うーん、頭がクラクラするぞ。

なんともステキでサイケなこのゲーム、シューティング界全体がフィーバーすることを祈って、とりあえずプレイしてみては如何かな？ レッツ、フィ〜〜バロン！

平和島ミチロウ（へいわじま・みちろう）
ゲームライター兼エセ詩人。あとネコ好き。『ジングルキャッツ』『毎日猫曜日』、期待していたのに……。こうなったら『猫侍』に期待だ。
www01.u-page.so-net.ne.jp/ya2/michirou

ANIME

# アニメがすごい?!

第八回……「ムーラン」

10月頭は番組の改変期。『スプリガン』は何だか速攻で打ち切り。で、今回はでずにーの『ムーラン』だ。ほら、主役のムーランの声はミンナ・ウェン。『ストリートファイター』で春麗やってたし、ということで。

ムーランはもともと中国の詩に出てくる女の子で、父親の代わりに戦争に出征する。田中芳樹が小説化していたけれども、日本では非常にマイナーな存在だ。もしかしたらものすごいブレーンがついていて、史上初めて間違わない東洋映画なのかも。やるな、ディズニー。でも、個人的な好みを言えば心の映画は『ライジング・サン』と『ベスト・キッド2』だし、ギブスンとかスターリングも好きだしさぁ。あまり正しくても、ねぇ。

という予断を持ちつつ見たら、家制度の理解がごく普通に間違っ

弾銃フィーバロン［STG］ メーカー：CAVE／機種：アーケード／発売日：'98年9月中旬

# ADULT GAME ESSAY

## エロの星の名の下に★

南敏久

## THE NEXT GENERATION

### 第7話 My dear アレながおじさん

ジャンル:ADV/メーカー:ブルーゲイル/機種:Win95/
発売日:'98年6月26日

皆さんお元気ですか？　会社を辞めた途端に忙しくなった南です。

人間中身が肝心とは言うものの、やはり外見にもこだわってしまうのが人情というもの。同じ値段なら量の多いジュースを買っちゃうように、同じつきあうならチ○ポの大きい方を選んでしまう奥様も多いのでは？　人間身体の大きさとチ○ポの大きさは反比例するそうで、例にもれず図体ばかり大きい私（通称うすのろ）のチ○ポなんざ本当カワイイもんです。携帯電話のストラップにつけて売ってみても全然おかしくない。いわゆる「短小包茎粗にして漏らさず」といったところですか。おかげで己の巨根を誇示する輩には果てしない憎悪を向けてしまいます。今回紹介する『My dear アレながおじさん』の主人公は、なんと推定全長1メートル、直径20センチ以上はあろうかという極楽頂点棒の持ち主。1/10でいいから分けてもらいたいものです。

幼い頃股間を毒蛇に咬まれ、アレながおじさんになってしまった主人公ですが、そんな彼とSEX可能な人間なんてそうは居ません。彼はその財力にモノを言わせて、自分のナニが収まるブラックホールのような娘（しかも処女でないとヤダと言いはるワガママぶり）を世界中で探させます。結局見つかったのは5人。誰もが皆一様に不幸な境遇で、彼はそんな彼女たちに惜しみない援助を与えます。それから暫くして女のコ達一同、彼の家に呼び出されます。野を越え山を越え、まだ見ぬ「おじさま」に夢をはせる少女たち。大広間に集められ、その期待が最高潮に高まった時いよいよおじさま登場！「ギャ～～～～～!!」ドリフの「あんた神様かい？」みたいに天井からゴンドラに乗って降りてきたおじさまの股間には見るも恐ろしいデカチンが！　そこから後はオニゴッコで、屋敷中を逃げ回る女のコをおじさんがチンポ丸出しで追っかけていきます。ハッピーENDへの道はとても険しく、逆ギレした女のコに刺されたりワニに喰われたりと、十中八九おじさん死にます。チ○ポのでかい奴は幸せになれないってことですね。

最後にひとつお知らせ。今までのこの連載を一冊にまとめた本が出ます。ただ今追加分を泣きながら執筆中。チンポの小さい人にはチャンスが巡ってくるものですね。



おじさんのやり場のないアレが唸る!

南敏久（みなみ・としひさ）……フリーの造形助手＆怪獣博士。この夏は『ガメラ3』登場の新怪獣や某自動車CM用怪獣（池谷デザイン）に関わって、本当怪獣三昧の日々でした。新しいウルトラ怪獣の仕事をケッてまで書き続けた「すごい!! エロゲー烈伝（仮）」、乞うご期待。

ているだけの映画だった。封建主義と星条旗的愛国主義とフェミニズムと儒教と米ホームドラマ風「パパ大好き！」という矛盾する複数の思想がパラレルに入れ込まれ、非常に不思議なテイストだ。広告は怖いけれども、映画本編の絵はシンプルで淡い色調がいい感じ。雪原を蛮族が駆け下りるシーンはかなりの迫力で、一見の価値がある。映像もカメラワークも滑らかで、センスある仕上がりだ。とはいうものの、久々に「お国のために」と「星条旗よ永遠なれ」は同じ意味か考えてしまいました。

（編集部・松平）


切り絵風の画面はシンプルでどこか懐かしい。

ムーラン　'98年9月26日より全国東宝洋画系にてロードショー

# ゲームソフト批評

1998 NOVEMBER

いうべき何か、評価すべき何か、そんな意味を持ったゲームを、本誌自慢の批評陣が真剣に批評する。これはそんなコーナーです。あなたは何を感じたでしょうか。

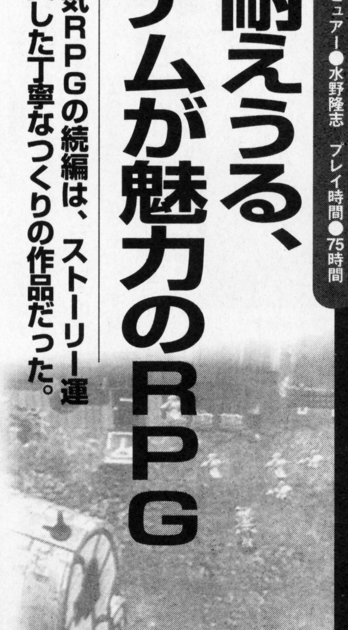
GameSoft Review 1

## スターオーシャン セカンドストーリー

――レビュアー●水野隆志 プレイ時間●75時間

# 長時間のプレイに耐えうる、練り込まれたシステムが魅力のRPG

**エニックスが今夏の目玉として発売した人気RPGの続編は、ストーリー運びのまずさはあったものの、前作を発展改良した丁寧なつくりの作品だった。**



『スターオーシャン セカンドストーリー（以下『2』）』は、宇宙を舞台にしたスペースオペラ色の強いファンタジーRPGだ。辺境の惑星で起こった異変に対して、ふとしたことから立ち向かうことになった主人公たちが、次第に仲間を集めていきながら解決していくまでの冒険を描いている。一九九六年七月にSFCで発売された前作とは、世界観やゲームシステムが踏襲されているものの、物語的な繋がりはほとんどなく、独立した一本といっていいだろう。

### アクション性を取り入れた戦闘システムがさらに進化

このソフトの最大の魅力は、戦闘が面白いことだ。

『スターオーシャン』シリーズの戦闘はアクション性が強いのが特徴で、『2』では、バトルフィールドが3D表現になったことにより、前作以上に立体感のある戦闘が楽しめるようになっている。

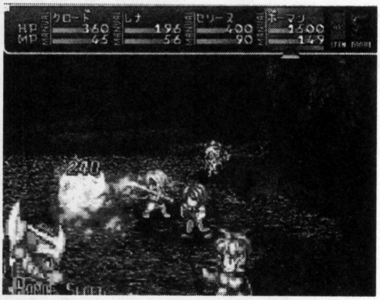
ゲーム開始時、プレイヤーはアクションの腕に応じて三種類のバトルモードからひとつを選択するが、やはり一番この作品らしいのが、もっともアクション性が高い「フルアクティブ」モードだろう。ここでは、コマンド入力による単純な殴り合いだけでなく、戦士が逃げ回って敵を引きつけながら味方の魔法使いの呪文詠唱時間を稼ぐなど、アクション性を生かしたコンビネーションが可能なのだ。これにより、他のRPGではあまり見られない多彩な戦術が楽しめるようになっているのである。

また、戦闘に参加させるキャラクターを誰にするかも重要だ。プレイヤーパーティは最大八人、戦闘はそのうちから四人を選んで行う。それぞれ能力に特徴があるので、出現するザコやボスとの相性を見ながら誰を使うか考えていくのだが、途中のストーリー分岐によっては仲間にならないキャラクターもおり、「もうひとり強い戦士がいれば！」と思いつつ、現有戦力でうまくピンチをくぐり抜け

る対応力が必要になってくる。このとき、アイテムの使い分けや魔法の選択などに気を配れば、なんとか弱点が補強されて勝ち目が見えてくるのだ。「これだけやればOK」という安直な必勝方法がないので、プレイヤーは自分のパーティの能力を見ながら、独自の戦術を確立していくことになる。これがバリエーション豊富で面白いのである。

## ゲーム性を深めるスキルシステム

また、戦闘はもちろん、ゲーム全体に彩りを添えているのが「スキル」の存在だ。レベルアップ時に与えられる「スキルポイント」を一定数消費することで会得していく特殊技能で、「薬草学」「危険感知」「調教」「急所狙い」など、合計四十種類以上もあり、なるべく多く取得していくことで冒険がどんどん楽になっていく。さらに特定のスキルを組み合わせて修得すると「特技」と呼ばれるさらに便利な技能を覚えるようになる。こうなると、「サバイバル」でフィールドから食材を探し出して「調理」でHP回復アイテムに変えたり、「カスタマイズ」で鉱物と武器を組み合わせて非売品の強力な武器を作るなどといったこともできる。特技でアイテムを製造、加工することを「アイテムクリエーション」と呼ぶが、これが一度始めると、冒険そっちのけであれこれやりたくなるほどハマリ性を持っているのである。スキルポイントも前作よりは若干余分に貰えるようになっており、その分成長もさせやすくなっているのも嬉しいところだ。



アクション性を生かした戦闘はやりごたえ十分。

## 無理矢理「愛と勇気」を謳う必要はなかった

『2』は前作ですでにある程度まとまっていた高レベルのシステムを、視覚面を含めて全体的に発展させ、いっそう遊びやすく改良したソフトといえるだろう。

ただ難点がないわけではない。戦闘での間合いの取り方がかなりシビアで、無駄な動きが増えてしまいがちなのはうっとうしいし、特技レベルを最高まで上げても、アイテムクリエーションの成功率が低めで、失敗が連続したりするのはちょっといただけなかった。

また、物語展開は明らかに強引で、無理矢理「愛と勇気」というテーマを押しつけられた感じが否めない。主人公が冒険に乗り出す動機づけが弱いため、途中のイベントも意味合いが薄く、全般的にお使いイベントの羅列になっていたし、ラスボスである十賢者も、出現が唐突なうえに、やはり行動の動機が説明不足なために、盲目的に世界滅亡だけを目論む妙な連中になってしまっていた。

だが、そうした欠点があったとしても、この作品が良質のシステムを持っているということの前には、些細な問題でしかない。近年、長時間のやり込みやセカンドプレイに耐えられない底の浅いシステムに、見た目だけは立派なビジュアルだけを冠したソフトが幅を利かせつつある中で、ゲームの本質的な面白さを再現している作品の価値は高い。是が非でも感動のRPGを作ろうとしたことから綻びが生じたという感じはあるが、持ち前のシステムを発展させていけば、新たな傑作が誕生する可能性は大きい。いずれ発売されるであろう『3』に期待したいと思う。

PROFILE

**水野隆志**（みずの・たかし）

1968年生まれ。『スターオーシャン』はやはり『スタートレック』シリーズを見てからのほうが楽しめる。TV版第一期の『宇宙基地SOS』『ゴリラの惑星』『宇宙の帝王』『コンピュータ戦争』あたりがお奨め。

**関連作品**

**スターオーシャン**（RPG）
メーカー：エニックス／機種：スーパーファミコン／価格：¥8,500／発売日：'96年7月19日
SFC晩期に制作された名作RPG。内容も濃く、SFCを締めくくるにふさわしい野心作であり、「スキルシステム」などの骨組みは、すでに当時から完成の域に達していた。


スターオーシャン セカンドストーリー（RPG） メーカー：エニックス／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'98年7月30日

エコーナイト

# 切れ味鋭い職人の手業が描く恐怖と救済のゴシック・ホラー

**PS発売以来、重厚な3DRPGを作り続けてきたフロムソフトウェアがホラーアドベンチャーという新境地に挑戦した。それが『エコーナイト』だ。**

レビュアー●卯月鮎　プレイ時間●12時間




## 闇に潜む原初の恐怖

いつだって恐怖は闇の中に潜んでいる。

サイコでバイオなホラーが幅を利かせている今日この頃。けれども、平々凡々な日々を暮らすゲームびとにとってはストーカーやサイコさんは他人事にしか思えない。ハリウッド風で素晴らしくスペクタクルなバイオモンスターは実在するわけがない。

「モダンホラーとは怖くないホラーのことだ」という有名な定義があるが、それはスケールが大き過ぎたり現実からほど遠すぎるがゆえに「自分が実際に体験してるわけじゃないしー」という冷めた視線に負うところが大きいだろう。そこで、映画やゲームでは客の注意を惹きつけようと、突然ガラスを割ってみたり、怪物が天井を突き破ってみたり、というびっくり箱的な演出が多くなる。直截的で効果が高いけれども、てっとりばやい恐怖は立ち直りやすい恐怖でもあるのではないか、そうも思う。

そこで『エコーナイト』は我々に原初の恐怖をシンプルに提示した。誰でも子供の頃は恐れていただろう、暗闇という原点を。

## シンプルながら効果的な緩急の構造

1937年、アメリカ。父から奇妙な手紙をもらった主人公は、父の家が火事にあったとの知らせを受けて現地へ向かう。遺された絵に吸い込まれた彼は、気がつくと海の藻屑となって消えたはずの幽霊船にいた……。

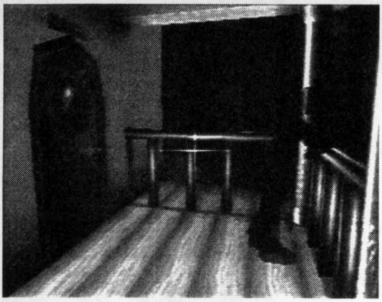
バミューダ・トライアングルやマリー・セレスト号の逸話を挙げるまでもなく、船には怪談がよく似合う。『エコーナイト』のオルフェウス号も呪われた運命を持つ船の中の一艘だ。船上には幾多の魂が過去に囚われたまま、彷徨っている。主人公は謎に満ち、悪霊が行く手を阻む船の中を歩き回って彼らすべてを解放し、自分の世界へと戻らなければならない。

本作では、フロムがこだわってきた主観視点の威力が存分に発揮され、没入感を高めている。そこで演出される恐怖は実にシンプルな緊張と弛緩の構造で成り立っている。プレイヤーを襲う悪霊は光を嫌って暗闇に潜んでいる。入ったことのない部屋は明かりが消えているので、新しい部屋ではまずスイッチを探して電灯をつけなくてはいけない。主観視点を回してスイッチを見つけ、ONにする。この一連の作業は簡単なくせに、主観視点の元では非常に神経を使う。スイッチへのカーソルの合わせ方が結構微妙で、なかなか難しいのだ。

手間取っている時に背後で「う

ふふ」と笑う悪霊の声でも聞こえた日にゃあ……。おまけにスイッチが壊れていることがあったりとか。ケレン味のある派手さはないものの、非常に効果的で抑えた演出が心憎い。

子供の頃、夜に電気の消してある自宅の2階へ行くのが怖かった。怖くてたまらないのでどうしても行かなければいけない時は大声で歌いながら階段を上り、大急ぎで電気を点けた。本作の怖さはあの時のものと非常に似通っている。人間が火を獲得すると、夜の暗がりが照らし出された。その時にDNAに刷り込まれてしまった闇への恐怖を追体験している、そこまで大げさに言ってもいいくらい、『エコーナイト』は大脳新皮質に訴えるものがある。謎解きも歯ごたえがあるけど、本作のポイントはこの恐怖と安心のリズムに尽きるといってもいいだろう。（そういう意味ではカジノの店員の存在は蛇足かもしれない。ゲームの流れが悪くなるというか、ミニゲームなのか本編なのかはっきりしないというか）。


主観視点ならではの恐怖の演出が秀逸。

ゲーム中の演出と同様に、全体的な内装は落ち着いたトーンで統一されており、まさに古き良きアメリカを彷彿とさせる。制作サイドの生真面目さを漂わせる仕上がりだ。難をつけるとすれば登場する女性の命名方法か。WASPっぽくないというか、ライトファンタジー臭いというか。ヒロインのスペルが違ってるのもなんだかなー、という感じだ。

## ゴシックホラーと和風幽霊譚の融合

オルフェウス号にいる人々は全員既に死んでいるが、昇天することが出来ない。主人公は死者の過去に分け入ってこだわりを解きほぐしていく。具体的には婚約者に指輪を代わりに渡したり、悪霊に人形を渡したり、たったそれだけのことだ。アイテムの受け渡しというのはアドベンチャーの基本中の基本行為だが、にも関わらず、不思議と切なさとさわやかさを感じてしまう。

舞台設定から見るならば『エコーナイト』はゴシックホラー（19世紀～20世紀初頭に書かれた恐怖小説）の系譜に連なるものだ。

しかし、少しだけ思い残したことがあってあの世へ行く事が出来ない人々の魂を呪縛から救うという行為は、もしかしたら『雨月物語』風で、非常に日本的な発想だ。

ゴシックホラーで多用されるキリスト教的な文法でいえば、悪霊とは排除すべきものなのだ。エクソシストは「悪魔払い・除霊」をし、例えば吸血鬼になった人間はどうしても杭で心臓を貫かなければいけないように。後の映画でも、ゾンビは頭を打ち抜いてとどめをささなければいけなかったように。

だが、このゲームでは浄霊という形を取る。登場人物が死んでしまったという過去を変えることは出来ないにしても、安らかに眠らせるという行為は、ゲーム全編を支配する緊張感をはらんだ静寂にもふさわしい。もうちょっと複雑なトラウマを持ってる人がいてもよかったかな、とも思うけど。

『エコーナイト』には本当のところ、深いテーマに裏打ちされた作家性は見当たらない。しかし、ゾーリンゲンの刃物のような機能美と凄みを見せつけてくれた作品だったのではないかと思う。純粋な怖さと何ともいえない切なさ、ホラーの良さを凝縮した佳作だ。

PROFILE

**卯月鮎**（うづき・あゆ）

ゲーム関連英語便利屋。重度の活字中毒者でもあるが、ホラーはゲームに限ると思う。この本が出る頃には小野不由美の『屍鬼』も出てるのかぁ。夢のようだ。このゲームの参考資料は『悪霊』シリーズだと思うがどうか。

**関連作品**

**アローン・イン・ザ・ダーク**（AVG）
メーカー：アローマイクロテックス／機種：DOS/V・9821・98・FM・3DO／価格：¥12,800／発売日：'94年

クトゥルフ神話をモチーフとした洋館探索AVGで、プレイヤーは1920年代のアメリカ、ルイジアナ州の呪われた館の謎に挑戦する。世界初のポリゴン客観視点AVG。

**エコーナイト**（AVG）　メーカー：フロムソフトウェア／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年8月13日

## BRAVE FENCER 武蔵伝

# ユーザーが遊んでいて楽しいアクション性の部分を大事にして欲しかった……

**スクウェアの最新A・RPG『武蔵伝』は、序盤こそ面白さが伝わるものの、後半に進むにつれストレスが溜まってしまう作品であった。**

レビュアー●重田秀一　プレイ時間●33時間

少年まんが的活劇物語を見せる3DアクションRPG『武蔵伝』。立体的視点によるフィールドを駆け回り、敵を叩き斬る。操作性も良く、キャラクターをきびきび動かすことが出来、スタート当初はかなり爽快に遊べ、ゲームに引き込まれていく。さらに、ゲーム内においてプレイヤーが次にやることが分からなくならないよう配慮がなされており、間口が広く誰もが楽しめそうな感じに思える作りをしている。

だが、ストーリーが先へと進んでいくに従って不快指数が高まってしまい、楽しく思えなくなってしまった。

なにがそう思わせてしまうのか。それはまず、このゲームが立体的視点を生かし切れていないところにある。街での移動では、視点切り替えが出来るため、建物や地形の裏に隠れてしまっても、視点を変えればキャラクターをしっかり確認することが出来た。それが、街以外の部分（戦闘フィールド）では視点を任意に回して切り替えることが出来ず、壁に隠れるとフィールドを把握しにくい。特に浮遊床などの地面に隙間のあるフィールドで、カメラアングルの具合が悪く次の床の位置を把握しにくいところが多いため、不本意な操作ミスが多発する。


ザコ敵との戦いにもストレスを感じてしまうのは……。

そして、主人公であるムサシのリーチの短さはストレスを感じさせ、必殺技を覚えたとしてもそれを使う必要性を感じることが出来ず、結局は子供の喧嘩のようなチマチマした戦闘となってしまう。独自のシステム「ゲット・インシステム」も、その場の軽いトラップをしのぐため的特殊技でしかなく、その技に対して覚えて良かったと思わせる恩恵がない。難易度も後半部へ行くに従って急上昇し、ゲーム開始時に見せていた誰もが遊べそうと思わせる心への裏切りにあったように感じられ、ユーザーはコントローラーから手を離してしまうのではないだろうか。

デコレーションは充実している『武蔵伝』であるが、飛んだりはねたり戦ったりといったゲーム的なアクションの面白さ……そうした遊び手が求めてやまない部分の作り込みをなおざりにしてしまったのではと思えてしまう残念な作品であった。

### PROFILE

**重田秀一**（しげた・しゅういち）

造型会社勤務。ホラーモノ好きな30男。仕事以外をほとんどゲームに費やしている。いろいろなことを考えさせてくれるゲームにどっぷりはまりたいと思うこの頃。

### 関連作品

**ゼルダの伝説**（A・RPG）

メーカー：任天堂／機種：ファミコン（ディスクシステム）／価格：¥2,600／発売日：'86年2月21日

主人公リンクを操作し、大魔王カノンを倒し、ゼルダ姫を助けることが目的。多彩なアクションとパズル要素を持つ傑作。シリーズ最新作『ゼルダの伝説 時のオカリナ』（N64）が11月に発売予定。

**BRAVE FENCER 武蔵伝**（A・RPG）　メーカー：スクウェア／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'98年7月16日

GAMESOFT REVIEW 4

OverBlood2

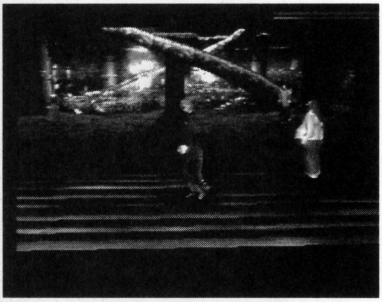
# 前作からの大きな変化は一体なんの為なのだろうか

**3DAVGの佳作であった前作から、その雰囲気が大きく変わった『OverBlood2』。様々な影響がそこには見て取れるが…。**

レビュアー●重田秀一　プレイ時間●40時間

リバーヒルソフトからリリースされた『オーバーブラッド2』は、前作よりもアクション性に力を入れた3Dアクションアドベンチャーゲームである。

今回の『オーバーブラッド2』は、7＋αのストーリーで構成されており、連続ドラマ風な作りになっている。一つ一つのストーリーのボリュームは、さほど大きくないが、アドベンチャーとしてのストーリーを語る部分がゲームを進めていく上で、それほど面白みを感じさせてはくれない。見せようとしている設定は、大人な世界のようであるのに、語られているストーリーはやや幼く、物足りなさを感じる。アクションゲームのステージ構成を別にし易くするために区切られたのではないかと言う感さえするのである。



前作からガラッと印象の変ったゲーム画面。

アクション部分はというと、その出来は、何度も遊び込ませる丁寧な作り込みがなされており、「WAS（ワールドアクティブスーパーバイザー）」システムという、攻略していくルートにいくつかの選択肢を待たせている。例えば水辺を渡るという行為を行う際、泳ぐ、凍らせる、蒸発させるなど、アイテムの有無もあるが、いろんなアクションが起こせ、そのことによって、進む扉やアイテムの取得が変わってくる。プレイヤーの知恵を生かした遊び方が出来るよう提供された空間となっているのである。また、その行動の取り方によって、ランクという評価があり、Sランクという高い評価を出せたプレイヤーには、もう一つステージが用意されているというボーナス要素まであり、アクションゲームとしてかなり面白く遊べる出来なのである（難易度はやや辛口ではあるが）。

この、『オーバーブラッド2』は、良くも悪くも、今ある大作ゲームの風潮である、美麗なムービー・豪華なボリューム・ちょっとしたミニゲームなどいろんな要素を大盛りにした感があり、かえって、そのことがこのゲームの面白さを薄めてしまったように感じられる。アクション性の面白さをメインとしたとことんプレイヤーに世界を体験させてくれるモノであれば、今以上にゲームの中にのめり込めるものとなったのではないだろうか。

PROFILE

**重田秀一**（しげた・しゅういち）

造型会社勤務。ホラーモノ好きな30男。仕事以外をほとんどゲームに費やしている。いろいろなことを考えさせてくれるゲームにどっぷりはまりたいと思うこの頃。

**関連作品**

**バイオハザード2**（AVG）
メーカー：カプコン／機種：プレイステーション／価格：￥6,800／発売日：'98年1月29日

前作で作り上げられた路線を踏襲。さらにパワーアップを目指す続編制作を指向。それが正解だったのか、販売本数は前作を大きく上回った。

OverBlood2（AVG）　メーカー：リバーヒルソフト／機種：プレイステーション／価格：￥6.800／発売日：'98年7月23日

花火

# 花火をテーマにした「変わり種ソフト」が私たちに示してみせたこと

**光と音とインタラクティブ性。これらテレビゲームの三大要素を使って、『花火』は今までにない鮮やかなゲーム世界を出現させた。**

レビュアー●編集部　小野塚　プレイ時間●27時間

ひとり遊びの楽しさというものがある。自分だけの世界の中で、誰にも邪魔されず、密度の濃い時間をゆっくり過ごすあの喜びは、テレビゲームが好きな人間なら誰でも知っているだろう。最近でこそ対戦やら通信やらで人対人のゲームに注目が集まっているが、そもそもテレビゲームは遊び相手をコンピュータがしてくれるということで、史上類を見ない究極のひとり遊び（ソリテア）として発達してきた。この『花火』はそんな、テレビゲームが本来持っている「ひとり遊びの楽しさ」を純粋に追求した作品である。

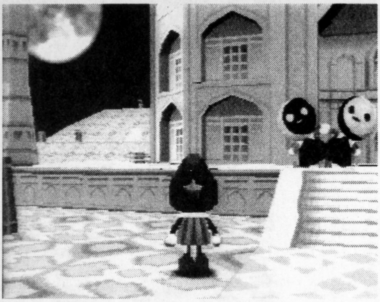
## 花火の美しさが創作欲を刺激する

ゲームの舞台となるのは、花火のテーマパーク「花火ランド」。そのオープンを前にして、テーマパークの中心的存在である天才花火師が病に伏してしまう。花火師がいなくては、オープンはおぼつかない。そこでプレイヤーが代わりに花火を作り、落胆しきっている花火ランドの住人たちを元気づけて開園まで導いてやるのだ。

　この作品が優れているのはまず、花火の制作過程にパズル性を見いだし、それをゲームに仕立てた点にある。花火の大きさや開き方を決める「型」と、その色あいや動きを決める火薬「星」。このふたつの組み合わせによって様々な花火が生まれる。「型」や「星」には現実にないものも豊富に用意されており、その組み合わせは実に1000億通りを越すという。様々な色彩と形の氾濫に身を浸しているだけでも充分に楽しいのだが、ただ漫然と素材を組み合わせているだけでは駄目で、プレイヤーは各エリアにいるボスたちのお眼鏡にかなうような、エリアごとのテーマに沿った花火を、課題作・オリジナル作とりまぜて制作してゆかなければならない。更にそれらを披露する段階になると、今度は花火ショウをまるごとひとつ構成することになる。エリアのあちらこちらに花火筒をバランスよく設置し、次々に打ち上げ、それをカメラをパンさせながら見栄えのよいように録画していくのだ。流れる音楽にタイミングをあわせて花火を打ち上げると高い評価が得られるところなどは、『パラッパラッパー』等、昨今のミュージックゲームの影響をうかがわ



中空から路上から、自分の作った花火ショウを見物。


ポリゴンは粗いが、凝った仕掛けが楽しませてくれる。

せる。

このように『花火』は、何らかの謎や障害をクリアしていくというより、自分なりの作品をコツコツ作りあげていくのが楽しいゲームである。当然そこで問題となってくるのはソフトそのものの持つ表現力なわけだが、これが素晴らしい出来。とくに肝心の花火の描写は、実に入念に作りこまれており、花火の魅力が光の動きや色の美しさだけでなく、それによってうっすら色づく周囲の闇や破裂音の重たい響きにあることを教えてくれる。使われているBGMもドラマチックなオーケストラ風から軽快なデキシージャズ風まで幅広く、しかもひとつの音楽として鑑賞に耐えうるものが非常に多い。光と音とインタラクティブ性。これらテレビゲームの三大要素を使って、今までにない鮮やかなゲーム世界が生みだされており、プレイヤーに「自分もこの世界の中で花火ショウを作ってみたい」と思わせることに成功しているのだ。

## ゲーム世界の底に流れる悲しみ

とは言え、この『花火』をまったく隙のない成功作と呼ぶのは難しい。実際、各ゲーム雑誌の本作に対する評価は、さして高いといえるものではなかった。操作性の悪さや読み込みの煩わしさはまだしも、ボスから出される課題創作が難しすぎるというのである。これは、始めから「型」と「星」が大量に入手できてしまうことに起因する。オリジナルを創作する上では色々な組み合わせを試せて非常に楽しいのだが、課題と同じものをパズル的に作り上げていく際には、その数の多さが逆にネックとなるのだ。かと思えば、重要な「星」が意外な場所に隠されていたり、遠く離れたエリアに置いてあったりするので、それを捜して歩き回らねばならないこともしばしば。この辺りは、ただでさえ難しい課題創作をさらに解きにくくさせる余計なフィーチャーだったと言えよう。

しかし、それでもなお『花火』が評価に値するのは、ゲーム空間に本作独自の空気、もっと言えば精神性のようなものが漂っているからだ。一見、アップリケ風の可愛らしい登場キャラや花火を作るという楽しげなテーマのため、ファンシーで洒脱なだけのゲームのようにも思えるのだが、その底にはなにかしら深い悲しみのようなものが漂っている。それは「花火師を失った花火のテーマパーク」という悲劇的な舞台設定のためであるのかも知れないし（実際、そこの住人たちはみな小さからぬ喪失感を抱えており、時折「世界はこのくにと同じ、力の及ばぬものに流されていくものだ。私はもうそれでよい」などとつぶやいたりする）、あるいはまた「花火」という存在自体が華やかであると同時に、すぐに消えてしまう儚いものであることに拠るのかも知れない。そういったどこか悲しげな雰囲気が、グラフィックの華やかさと相まって作品全体になんとも言えない陰影を与えているのだ。

そんな世界の中をひとり経めぐりながら、自分の作った花火が無数に打ちあげられ、夜空を彩るのを眺めていると、なんだか楽しいのか悲しいのかよくわからないまま胸が一杯になってくる。あくまでテレビゲームの中でしかできない体験が、まだまだたくさんあるということを、この『花火』は教えてくれる。

PROFILE

**編集部　小野塚**

1974年生まれ。今回は『花火』に感涙しつつも、打ち上げ花火やら爆竹やらでイナゴをジェノサイドしちゃった過去の忌まわしい記憶が蘇り、「いや、あれは友だちが言いだして……」とひとりで言葉を濁した24歳。

**関連作品**

**花火職人になろう！**（SLG）
メーカー:魔法／機種:Win95／価格:￥9.800／発売日:'96年12月20日

魔法の「花火」シリーズ第1弾。今回の『花火』よりもシミュレーターに近い作りになっており、より本格的な花火作りが楽しめる。タイトル通り、世界観は渋めな純和風。現在は『普及版』と『豪華版』の2タイプが発売されている。

**花火**（SLG）　メーカー:魔法／機種:プレイステーション／価格:￥4.800／発売日:'98年7月16日

影牢〜刻命館 真章〜

# 人間を罠にかけて惨殺するトラップゲーム『影牢』の危険な魅力

**前作から二年の時を経て発売された『影牢〜刻命館 真章〜』は、前作以上に残虐性とアクション性を持つ佳作だった。**

レビュアー●岡村豪志　プレイ時間●45時間

トラップシミュレーションと銘打たれたこのゲーム、はっきり言って大いに問題のあるゲームだ。なんせゲームの目的が人を殺すこと。しかも凶悪な罠にかけて惨殺するという。そしてそこが楽しいというところが実に危険である。

さらに最も危険で最も楽しい部分は、何といっても罠コンボであろう。罠によっては発動した後に敵の位置を変えさせるものがあり、それを見越して次の罠を設置していく。連続的に罠をヒットさせるために計算し、思いを巡らせるその作業が実に楽しいのだ。中には吹き飛ばしたり跳ね飛ばしたりするものもあり、きりもみしながら飛んでいく敵の様はユーモラスでさえある。命の重みをまったく感じさせない所に思わず笑みがこぼれてしまうあたり、やはり危険であるといえよう。


トラップコンボが成功した時の快感といったら……。

シナリオもプレイの仕方によってはさまざまな展開を見せるので、何度も遊べるようになっている。しかしいくらシナリオで命の大切さを謳ったところで、他人の命をボロクズのように扱うゲーム内容では説得力に欠けるというものだ。実際、最後の方になると展開も強引でストーリーに説得力が感じられず、テーマの希薄さに拍車をかける結果になっている。またゲーム性にしても、結局のところコンボやダメージ、Ａｒｋ稼ぎといった方向に流れ易く、使用する罠も偏ってしまう。それにテーマや説得力の希薄さが重なると、どうしても底の浅さを感じてしまうのだ。

しかしながら操作やユーティリティ関連にこれといった不満もなく、また前作の『刻命館』に比べてシステムが洗練され、ゲームそのものがシンプルになった分かなり遊び易くなっている。アクション性を高めて難度を低くしたり、賢いとは言えない敵はプレイヤーにストレスを感じさせることなく遊ばせてくれ、とにかくプレイしていて楽しいのだ。その完成度の高さは、前述の悪い部分を相殺してなお、おつりがくるほどである。

ところでまったく話は変わるのだが、ミッション1に出てくる「可愛い嫁さんをもらって幸せ絶頂にいる村人」を情け容赦なくブチ殺してやるとちょっと気が晴れるような気がするわたしは、精神が病んでいるのだろうか？

PROFILE

**岡村豪志（おかむら・たかし）**

自称ゲーマー、メガテニスト、そしてヒマ人。『オラタン』にハマってる24歳。物書きを目指して修業中、……のはず。『ストⅡ』と『ホワイトアルバム』に人生を変えられた。愛読書は梶尾真治と谷甲州。

**関連作品**

**刻命館（SLG）**
メーカー：テクモ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'96年7月26日

人間たちを罠にかけて殺すというゲーム内容が当時話題を呼んだ、『影牢』の前作にあたるダークファンタジーの佳作。『影牢』に比べシミュレーション性が強く、難度もやや高かった。

**影牢〜刻命館 真章〜**（3Dトラップバトル）　メーカー：テクモ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年7月23日

GAMESOFT REVIEW 7

蒼天の白き神の座

# 登山を題材にした、組織運営SLGの佳作が登場

**登山。ゲームとはあまり縁のなかった題材だ。組織運営を切り口に、このテーマに挑んだのが、このゲームである。**

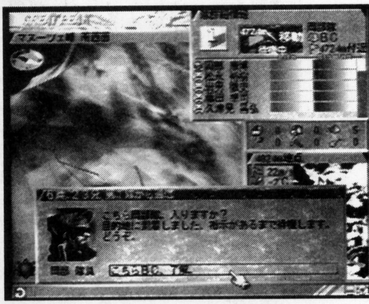
レビュアー●林村わたる　プレイ時間●40時間

## ゲームのポイントは隊の運営

登山といえば小学生の時の遠足どまりという人は、結構多いのではないかと思う。でも、それがどんなに低い山でも、頂上に着けばそれなりに嬉しかったし、達成感もあった。だから数千メートル級の山ともなると、頂上に着いたときの感動も相当のものだろうと思っていた。そしてそれが登山の魅力なのだと思っていた。だが、そうした登山には、またそれとは違った喜びがあるようだ。

永らく鎖国を続けていたとある国がようやく開国する。そこには未だ誰も登頂したことのない山々が待っている。プレイヤーは隊長として登山隊を組織し、これら未踏峰に挑むのである。

数千メートルを超える山への登山ともなると、ただ闇雲に上へ上へ登るのではなく、比較的安全な場所を中継点として一歩一歩着実に頂上を狙っていく。ゲームの流れも登頂ルートの探索、確定、中継キャンプの設営の繰り返しが主なものになる。このゲームのポイントは、隊長としての登山隊の運営なのだ。隊長は様々な局面で、隊員の能力、天候、時間等を考慮にいれつつ、判断を下さなくてはならない。無理に任務を強行させた為に部下が事故にあったり、慎重すぎて時機を逸してしまったり。隊長の判断力が計画の成否を大きく左右する。



ヘルプやインターフェイスはかなり親切である。

## 登山というストイックなスポーツ

地味なのは確か。刺激を求めたいプレイヤーにもあまり勧められない。だが、一つ一つのプロセスを着実に積み上げていく、『シムシティ』タイプのゲームが好きな人なら、登山に興味がなくても十分に楽しめるはずだ。

しかしながら、高地登山とはかくもストイックなものなのか、とゲームを終えて思う。頂上に辿り着けるのは、登山隊の中でも一部の人間だけ。他の隊員は頂上にアタックする隊員たちのバックアップが仕事なのだ。それでも山に登りたいと思わせるものは一体なんなのだろうか。さすがにそこまでこのゲームから伺い知ることはできなかった。

PROFILE

**林村わたる**（はやしむら・わたる）

1968年生まれ。編集者兼ライター。ゲームのジャンルに好き嫌い無し。登るゲームといえば『クレイジークライマー』『忍者くん』を思い出す。登山はしない、というか人生賭ける程の度胸がありません。

**関連作品**

**ロッククライミング　未踏峰への挑戦　アルプス編（ACG）**
メーカー：NETYOU／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'97年7月25日

関連作品に挙げるのが失礼なくらい稚拙な作りの登山ゲーム。一目見て分かる奇妙さを何故作り手は感じなかったのか。またアルプス編の次の話はあるのだろうか。

蒼天の白き神の座（SLG）　メーカー：SCEI／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'98年7月16日

トラップガンナー

# 非トラップアイテムの存在がもたらしたゲームバランスの崩壊

## 「罠にハメる」ことに楽しさがあるのがこの種のゲーム。『トラップガンナー』は、その代表作「ボンバーマン」を超えることができたのだろうか？

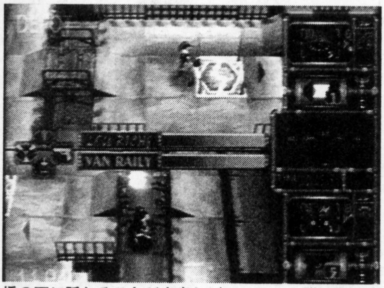
レビュアー●編集部　並河　プレイ時間●20時間

『トラップガンナー』は、様々な罠を駆使し、相手を如何にして自分のトラップに誘い込むかというゲーム。プレイヤーが扱える罠は、スイッチ爆弾、地雷、爆薬、反重力パネル、毒ガス、落とし穴の六つ。それらの罠を組み合わせて連鎖トラップをつくるなど、頭を使わなければならない要素は多く、また敵のトラップを解除して手に入れることも可能だ。

このゲームの目的は敵の体力を削って倒すこと。こうした性格のゲームの場合、罠を張り巡らせ、それに相手がハマって自滅してくれるまで、こちらからは動かない方が絶対に有利だ。しかしそれでは、対戦の場合睨み合いが続くだけで、勝敗を決める以前にゲーム自体が進行しなくなってしまう。このゲームではそうした状況を避け、キャラを動かす意味を持たせるために、近接ではパンチやキック、そして遠距離では飛び道具による攻撃ができるようになっている。またフィールド上の特定の位置にアイテムを出現させて、キャラが動く必然性を持たせた。

けれどもこのアイテムの中の一つ、「ユニット弾」が『トラップガンナー』のゲームバランスを崩してしまっている。これは敵を追尾し、その頭上まで来るとプラズマが炸裂する特殊兵器で、大ダメージを相手に与える。このアイテムに追尾される側は、行く手を塞ぐ相手のトラップを解除しつつ橋の下に隠れたり、または弾が頭上に来ないよう逃げ回らなければならない。しかしユニット弾の弾速が速いため、罠を解除しながらの回避は難しく、追尾されている間は自分のトラップを仕掛けることも容易ではないし、更に送られてくるアイテムを取る暇もない。一方、ユニット弾を放った側は、敵に攻撃される心配もないので落ち着いて行動ができる、という風に両者間には大きな差が出てくる。

上記の理由から、先にユニット弾を手にしたプレイヤーが、このアイテムを連続して取ってしまうことも多く、そのプレイヤーが勝利するという図式が本作品では成り立ってしまっている。「敵を罠にハメる」というゲーム本来の主旨が稀薄になっているのだ。アイテムの目的はともかく、それをどんな形で提示するかという点でのツメが甘過ぎたと言うことか。



橋の下に隠れることが出来れば、ユニット弾は回避することも可能（一回キリだが）。

**PROFILE**

**編集部　並河**

初めてプレイしたこのタイプのゲームは『平安京エイリアン』だと懐かしむ今日この頃。でもゲーセンじゃなくて、MZ-80版でちまちま遊んでました。これこそ正統派小学生の清貧の姿でしょう？

**関連作品**

**ボンバーマン［ROM］（ACT）**
メーカー：ハドソン／機種：ファミリーコンピュータ／価格：¥4,900／発売日：'85年12月19日

地下王国でつくられたサイボーグである「ボンバーマン」が、ボンバーのみで地下からの脱出を図るゲーム。アイテムをとってパワーアップすることができる。

**トラップガンナー（ACG）**　メーカー：アトラス／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年8月6日

GAME SOFT REVIEW 9

## バッケンローダー

# 重厚な世界観から乖離するゲーム部分とプロットの淡泊さ

**村田蓮爾氏や元キング・クリムゾンのイアン・マクドナルドといった豪華スタッフを迎えて作られた『バッケンローダー』。しかしその内容は…。**

レビュアー●編集部・松平　プレイ時間●16時間

セガのSRPG『バッケンローダー』は、いわゆる豪華スタッフがビジュアル化などに参加したユニークな世界観と、3Dフィールドでの戦闘という2つのベクトルで構成された意欲的なゲームだ。しかし、最近のSRPGというジャンルの迷走に同調するがごとく、本作も方向性が定まっていない印象を受ける。

そもそも、このゲームの世界観は非常に興味深い。もともとは蒸気がエネルギー源として発展したパラレルな英ヴィクトリア朝あたりを描く小説に冠せられるスチームパンクという単語。これを蒸気(を利用した武器)とパンクロックに分解し、2つの要素を終末感漂う世界の上で再合成したセンス溢れる発想。的を得た人選による外部スタッフの仕事はこの世界の存在感を高めている。ただし、ゲーム本編はまとまらない。




雰囲気は悪くないが見辛いことも多いフィールド。

まず、SRPGとしての戦術性。おそらく初心者向けに調整されたことは、ユニット死亡時のペナルティがない、後半に救済キャラが複数出てくることで伺える。しかし、それにしても戦闘にはストレスがたまる。魔法も三すくみもないのでSRPGの醍醐味であるユニットの相互補完性に欠け、ただの殴りあいになった感がある。使いすぎると武器に熱が溜まって暴走するという独特のシステムも、必殺技を使えば敵は一撃で倒せてしまうために、戦術に深みを与えるに至っていない。RPGだとしても、ユニットの入れ替わりが激しく、再加入した仲間は勝手にレベルが上がっているので育てる必然性が感じられない。他にもクリア条件が明示されない場合がある、マップが見づらいなど問題点は多い。

さらに、物語にも少々難がある。SRPGと少年の成長という主題は相性がよく、本作の焦点もそこに置いてある。しかし、ストーリーは冗長にして淡泊で、必然性のない会話も多く悩み多き少年が成長する様が見えてこない。存在意義が薄い人物を削った上で、丁寧に彼らの心の揺れを追った方が良かったのではないだろうか。

SRPGの良さは「複数要素の融合」にあるが、バランスをうまくとらないと生硬になる。基本素材が非常にいいだけに、ゲームとして消化し切って欲しかった。

PROFILE

**編集部・松平**

SLG歴10年以上。『テラ ファンタスティカ』聖帝ED目指して再プレイ中。SRPGが停滞しているのは3Dポリゴンという表現技法に合わないからではないかとも思うこの頃。『B／M』の戦術部分は案外いいかも。

**関連作品**

**タクティクス オウガ (S・RPG)**
メーカー：クエスト／機種：スーパーファミコン／価格：￥11,400／発売日：'95年10月6日

S・RPG不朽の名作。重厚なストーリーもさることながら、クォータービューの視点や高さの概念など、後のSLGに与えた影響は大きい。現在続編が制作中である。

バッケンローダー (S・RPG)　メーカー：セガ／機種：セガサターン／価格：￥5,800／発売日：'98年8月6日

アライブ

# 実写モノはまだやれる？緊迫感あふれる「LDゲーム」

## 遊び手を限定するほどの難易度を誇るものの、実写も捨てたものではないと思わせてくれる意欲作が秘かに登場。

レビュアー●編集部 小野塚 プレイ時間●11時間

実写ゲームのイメージは非常に良くない。古くはSSの『ワンチャイコネクション』やPSの『ツインゴッデス』など、現行機になり、実写がある程度扱えるようになったことで、安易な斬新さをねらい売り出されたソフトが揃いも揃ってひどい出来だったためだろう。『ナイトトラップ』や『街』などの秀作も遊ぶ前から色眼鏡で見られ、大ヒットには結びつかなかった。そうした危険性を承知の上で、実写ゲームの開発に踏みきったメーカーの勇気にまず敬意を表したい。

この作品は往年のLDゲームのような作りになっており、実写画面に合わせてボタンをタイミングよく押してゆくことでゲームが進行する。状況によって「アクティブに」「頭を使って」等の行動方針を決めるタイプ、敵に照準をあわせて銃を発砲するタイプ、そして咄嗟に指示された方へ方向キーを入れるタイプ等、入力方法は様々。



主人公役の女性も大奮闘。走って走って走りまくる。

その多様さが、いまいちインタラクティブ感の薄かったLDゲームの欠点をうまく補っている。また近未来における情報管理やクローンの恐怖をテーマにしたストーリーも、ありそうでなかったもの（テレビゲームでは）。伏線の張り方や小道具の描写など基本的な所もしっかりしているため、ときおり顔を覗かせる低予算故の安っぽさは気にせず、流れに乗っていける。

なによりも素晴らしいのは、ゲーム全体を覆っている緊迫感。追われる身という設定故、主人公はゲーム中、常に追手から逃げつづけている。その息遣いや切迫した表情などが醸し出す迫力は、まさに実写ならではのものだろう。

ただし難易度は非常に高い。中盤頃から、要求されるボタン入力のタイミングが恐ろしくシビアになりはじめるのである。例えば0.5秒にも満たないほどの入力ラグが、ゲームオーバーに直結してしまうのはいかがなものか。辛いゲームは個人的には大歓迎だが、この挑発的なまでの辛さには辟易させられることもしばしばだった。一度のミスの度に、同じムービーを五、六分見させられるのも辛い。

しかし、あえて実写であることにこだわったこの『アライブ』。コントローラーを投げ出さないハードなユーザーには、実写ならではの楽しさ、スリルを味あわせてくれるだろう。

PROFILE

**編集部　小野塚**

極辛ゲーム大好きな24歳。しかし今回の『アライブ』はあまりの辛さに椅子から転げ落ちること20回。頭をかきむしりながら遊んだ。チャレンジ精神のあるひとだけにお勧めしたい。

**関連作品**

**ブレインデッド13（ADV）**

メーカー：ココナッツジャパンエンターテイメント／機種：セガサターン・プレイステーション／価格：¥6,500・¥6,800／発売日：'96年10月10日・'96年10月18日

即死トラップ満載（というかそれのみ）の洋物LDゲーム。極辛。編集部内での評判極めて悪し。でも、このカトゥーン・アニメの中にいるようなハチャメチャさがたまらない。

**アライブ（ADV）** メーカー：ゼネラル・エンタテイメント／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'98年8月6日

GameSoft Review 11

DEEP FEAR

# 深海の持つ恐怖を巧みに生かしたAVGの佳作

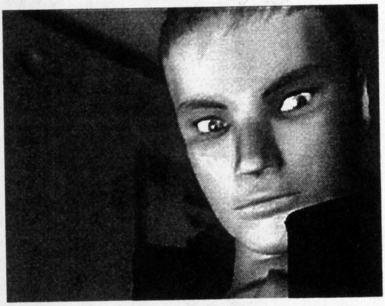
**技術的に完全に熟したこの時期のサターンソフトは侮れない。これはそうしたソフトの1本である。**

レビュアー●林村わたる　プレイ時間●25時間

## 深海を舞台にしたAVG

「DEEP FEAR」は、海面下1000フィートの深海を舞台にしたアクションAVGだ。太平洋上に落下した謎の物体を回収した深海の潜水艦基地で事件が起きる。それに立ち向かう元SEAL隊員の主人公。ストーリーを簡単に解説すればこういった感じか。

さて「DEEP FEAR」を一言で説明するには失礼だが、このゲームを一言で説明するならば、深海を舞台にした『バイオ ハザード』である。『バイオ ハザード』が『ゾンビ』へのオマージュなら、さしずめこのゲームは『アビス』へのオマージュか。一頃深海を舞台にした映画が流行したのは、深海の密室性、そして光の届かない暗黒世界が、恐怖、未知、謎といった言葉に似合ったからだろう。そしてこのゲームもそうした要素を上手くゲームに取り入れている。部屋の空気が無くなっていく。部屋が浸水するといった仕掛けは、深海ならでは。息の詰まりそうな新しい恐怖感を醸し出している。



CGの綺麗さはサターンとは思えない

サターンということで、ポリゴンを使ったシーンに不安を覚える向きもあるだろう。キャラクターの動きがカクカクしているといった点は確かにある。だが、これは1作目の『バイオ ハザード』レベル。つまりそれほど気にならない。CGムービー部分も初期のサターンが嘘のようだ。サターンの能力を生かしきれるようになった今の作品だということがよく分かる。

拙稿でも散々『バイオ ハザード』の名前を出してきた。紙数に限りのあるこの場で、最も端的にイメージを喚起すると考えたからである。ポリゴンを使えるハードの登場による新しい家庭用ゲームの形。それを切り開いたのは確かに『バイオ』だ。だが、もう『バイオ』に遠慮する必要はないだろう。既にこれはゲームの一つの形式だ。その点『DEEP FEAR』は、深海という新しい舞台を上手く生かした作品に仕上がっている。もしこれがサターン初期に出ていたら、もっと評価されていたことは間違いない。ハード戦争の狭間の目立たない佳作に終わるなら、作り手としては悲しい限りだろう。

### PROFILE

**林村わたる**（はやしむら・わたる）

1968年生まれ。編集者兼ライター。『バイオハザード』『バイオハザード2』『オーバーブラッド』等、この手のゲームはなぜか好き。そろそろ、同じ形式の別の恐怖ものも遊んでみたい。なので『エコーナイト』に関心あり。

### 関連作品

**アクアノートの休日**（ETC）

メーカー：アートディンク／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'95年6月30日

一見優雅な海底散歩ゲームだが、深い水の底に一人でいると思うと無性に怖くなる。夜道で後ろが怖くて気になる。深海では周り中が「後ろ」だ。そんな気持ちが少し分かる。

DEEP FEAR（AVG）　メーカー：セガ／機種：セガサターン／価格：¥6,800／発売日：'98年7月16日

GAME SOFT REVIEW 12

レイディアントシルバーガン

# トレジャーの挑戦状『レイディアントシルバーガン』は、意外なゲームと共通点があった!?

**あのトレジャーが放った新作は、シューティングゲームの面白さを放射状に撃ちまくる鬼のような傑作であった。**

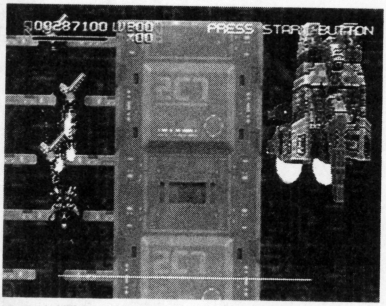
レビュアー●平和島ミチロウ　プレイ時間●34時間

『レイディアントシルバーガン』(以下、銀銃)は『ビートマニア』(以下、BM)である。

『銀銃』は究極の「覚えゲー」。敵の配置、出現パターン、攻撃方法を覚え、7種類ある武器の使い分けを覚える。スコアがゲームの難易度に連動している(点を稼ぐほど武器が強くなってクリアが楽になる)ので、稼ぎパターンを作り、それを覚え、ひたすら実行してクリアを目指す。死んで死んで覚えて覚えてやり込んでやり込んで漸くクリア出来るゲームだ。この稼ぎパターンを覚える行為、そしてパターンを正確に実行する行為、何度も何度もプレイして脳と肉体にパターンを擦り込む行為……これすなわち、譜面を覚え正確にボタンを押していく『BM』のゲーム性と同ベクトルに存在するのである。

また、稼ぎパターンの実行には「ノリ」が必要とされる。ひとたびパターンが崩れるとミスが連鎖反応で起こり、取り返しのつかない事態を招く。最初から最後まで集中力を持続させリズムにのって正確にパターンを刻んでいく。これすなわち『BM』と同一線上のプレイフィーリングである。さらに『銀銃』はところどころアドリブも必要とされ、リズムを崩すことなく反射神経で難所を乗り越えなければならない。ステージ2B赤ボスでの10万点ラッシュのシーンなどは正にリズム感覚と反射神経を極限まで要求されるゲーム最大の山場であり、それを突破した瞬間には膨大な量のカタルシスが流星群となって全身を貫くだろう。

武器を瞬時に切り替えるため素早くボタン3つ(セガサターン版は7つ)を押す姿など正に『BM』さながらであるし、シューティングゲームという地味なジャンルながらゲーセンで上手な『銀銃』プレイヤーの背後には『BM』同様ギャラリーが何人もついている……。と、共通点はいくらでもあるのだが、結局なにが言いたいのかといえば、非常に難解でマニアックな印象がある『銀銃』も、なんてことはない『BM』と同じ明快でエキサイティングなゲームだ、ということである。パターンを覚えて練習すればきっと上達するはずだから、毛嫌いせずに是非『銀銃』にチャレンジしてもらいたい。こんなにもシューティングゲームの面白さを体感できる作品、滅多に存在しないのだから。




ここが地獄の10万点ラッシュ地帯。超燃え!

PROFILE

**平和島ミチロウ**(へいわじま・みちろう)

ゲームライター兼エセ詩人。ネットワークゲームと字幕なし洋画を堪能するために英語を習おうかと思っているリベラリスト。

www01.u-page.so-net.ne.jp/ya2/michirou

**関連作品**

**ビートマニア**(ETC)

メーカー：コナミ／機種：アーケード／発売年度：'97年

ターンテーブルと鍵盤を操作してハウス・ヒップホップ・テクノといった曲を演奏していくというDJシミュレーションゲーム。始めはまったくノーマークだったが、幅広い層に支持され大ヒットとなった驚異の作品である。

レイディアントシルバーガン(STG)　メーカー：トレジャー／機種：セガサターン／価格：¥5,800／発売日：'98年7月23日

GAME SOFT REVIEW 13

ソウルキャリバー

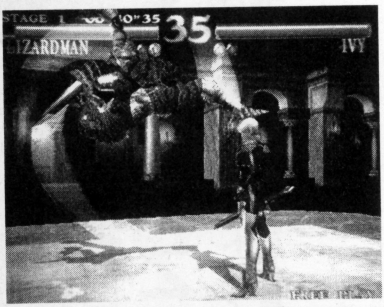
# 最高峰に位置する武器格闘ゲーム。だが、対戦格闘としては……

**再び我々の前に現れた、武器格闘ゲームはビジュアル面、爽快感は秀逸なる出来だが、大きな問題を抱えたままだった。**

レビュアー●渋谷哲也　プレイ時間●約200クレジット分

前作の登場より2年半。本格的な武器格闘ゲームとして登場した『ソウルキャリバー』。武器を使った格闘ゲームとしては現段階で最高峰の出来であろう。エフェクト関係は同じ基板を使っている『鉄拳3』と比べて、遥かな進化が目でわかる。加えて、キャラクターのモーションは3D対戦格闘のゲームとしては他に類を見ない屈指の出来。まさに、ナムコの技術力を見せつけてくれた作品だ。

目玉といえるのは、フリーランシステム。全方向にスムーズに動かすことができ、上級者は常に上下に動きつつ闘うことがセオリーとなっている。そのほか、空中制御や受け身、モーション加工技、ガードインパクトなど、要素はてんこもりに用意されている。CPU戦ではストーリーを絡めた展開が用意されており、敵もそんなに強くないので、非常に簡単にサクサクと斬る感覚を味わうことができ、このゲーム独特の爽快感を十二分に味わうことができる。



キャラのモーションやグラフィックは目を見張るものがある。

だが、残念なことに人対人の対戦ではそうはいかなかった。前作からの欠点であった、下段と中段攻撃のわかりにくさが指摘される。武器で攻撃しているため当然のように起こる問題だが、3D対戦格闘ゲーム特有の立ちとしゃがみのガードを使い分けなければならないシステムで、この問題に対する処置が成されていないのは辛い。また、一部のキャラクターのリーチと攻撃力のバランスの悪さ。最大の問題点として挙げられるのが、技の過多。基本技を含め、1キャラごとに用意された技の数はゆうに100を越えるほどだ。そのためプレイヤー側は技の取捨選択を迫られる。技の対策を考えるという意味でも、この覚えきれない技の多さは非常に厄介である。

某誌の開発者インタビューで「『ソウルエッジ』の続編ではない」というコメントがあった。だが、根本的なところでは前作の欠点をそのまま引き継いでしまい、残念なことに別物というところまで昇華しきれなかった作品であるといえる。アーケード市場において、対戦のバランスを考えなければヒットを望めない。他の面では他の作品と比べて抜群に秀逸なだけに、非常に惜しい作品である。

PROFILE

**渋谷哲也**（しぶたに・てつや）

フリーライター(まもなく転職予定)。常に新しい物を求めて行きたい今日このごろ。最近、睡眠時間がかなり少なくて厳しい毎日を送る。早く、たっぷりと眠りたい。そしてゲームでゆったりと遊びたい……と願う毎日。

関連作品

**ソウルエッジ**（格闘ACG）
メーカー：ナムコ／機種：プレイステーション／
価格：¥5,800／発売日：'96年12月20日
『ソウルキャリバー』の前身にあたる作品。武器を使ったバトルが新鮮だった３Ｄ格闘ゲーム。プレイステーション版は移植度が高い上、様々な隠し要素がありファンを喜ばせた。

ソウルキャリバー（格闘ACG）
メーカー：ナムコ／機種：アーケード／発売年度：'98年

ストリートファイターZERO3

# 対戦格闘ゲーム独自の面白さを提供してくれた『ZERO3』

**『ストII』シリーズ最新作『ストリートファイターZERO3』は、駆け引きの楽しさを存分に楽しませてくれる作品であった。**

レビュアー●角田秀明　プレイ時間●80クレジット

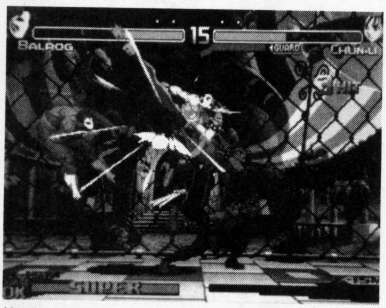
対戦が盛り上がり、リメイクまで発売された『ストリートファイターZERO2』。その続編『3』がついにリリースされた。

『3』ではキャラクターが増加し、自分の好みに応じて3種類のキャラ性質が選択可能な「ISMシステム」が搭載された。第一印象は「より派手になったZERO2」といった感じだが、プレイするにつれ、最初のイメージは吹き飛んでしまった。その理由は、『3』になって行われたゲームバランスの見直しにある。

一見するとほとんど代わり映えのしない技の数々だが、そのほとんどが性能面で見直され、キャラを動かしてみると技のキレがなくなったという印象を受ける。始めはこの前作との違いに苛立ちを覚えるが、プレイするにつれて制作者の意図が見えてくるのだった。

キャラ性能が変化し、技のキレがなくなった(=出が鈍くなった)本作は、要所要所で有効な技を選び、的確な判断で攻撃を繰り出さなければならないようになっている。自分の勘が外れ攻撃を読まれてしまった場合は、カウンターで大きなダメージを受けてしまう。すなわち『3』は、前作よりも相手との駆け引きに重点が置かれているのだ。新要素の「空中受け身」にしても、受け身でコンボを回避する側と、タイミングを読んで追加ダメージを狙う側の読み合いがアツく、闘いに緊迫感を与えている。強力な攻撃を覚えてそれを繰り返せばOKということもなく、自分で研究し、状況に合わせて柔軟に対処しなければ勝つことは難しい。マンネリ化し、いい加減飽きられても仕方のない対戦格闘ゲームの中で、本作は「相手との読み合い」という対戦格闘ゲームの原点を堪能できる良作といえる。

駆け引きが重要視され、プレイヤーの経験が問われるストイックなゲーム性ゆえ、初心者にはつらい点があるところは否めない。また、新システム「ガードクラッシュ」の存在でガードし続けることが出来ないのに対空技が弱くなっている点や、キャラクター間の強弱など、最終的な調整が不足していたのではと感じられる点もある。だが、対戦格闘ゲームの醍醐味である対人戦をより面白くしようとする姿勢は大いに評価すべきだろう。



懐かしのキャラクターたちが再登場。闘いを盛り上げる。

PROFILE

**角田秀明**（つのだ・ひであき）

SFシリーズは大好きだけど、ゲームのスピード調整だけは納得がいかない。ゲーム速度は対戦のバランスに大きく関わる要素だが、それが変えられてはバランスそのものが崩れると思うのだが。皆さんはどう思いますか？

**関連作品**

**ストリートファイターZERO2**（格闘ACG）
メーカー：カプコン／機種：アーケード／
発売年度：'96年

シリーズ8作目である『ZERO2』。連続技を自在に作り出せる「オリジナルコンボ」システムを搭載し、格闘ゲームに新風を吹き込んだ作品。「さくら」が初登場した作品でもある。

**ストリートファイターZERO3**（格闘ACG）　メーカー：カプコン／機種：アーケード／発売年度：'98年

スペースボンバー——

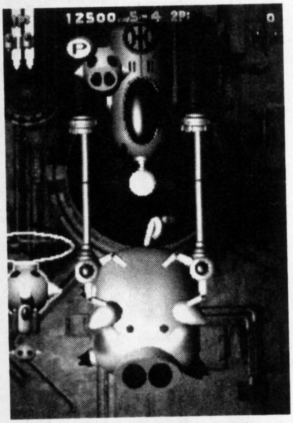
# 硬派なシューティングゲームメーカー彩京が放った異色ともいえる固定画面STGの正否は？

## 映画『ID4』のパロディやコミカルな敵キャラの存在などが楽しい『スペースボンバー』だが、内容的にはなかなか厳しいものがあった。

——レビュアー●円山忍　プレイ時間●初代・20クレジット　バージョンB・30クレジット

彩京である。死神宿るクソッ速い弾とn（整数）Way弾というわゆる「彩京弾」でお馴染みの、あの彩京である。「代わり映えしない」等の意見もあるが、実に完成度の高いSTGをリリースする、あの彩京である。そんな彩京だが、ここ最近既存のSTG路線の他に冒険的な作品もリリースするようになった。独特のファンタジックA・STG『ソルディバイド』。変な世界観で圧倒する『対戦ホットギミック』等々……。

さて、そんな中で発売された『スペースボンバー』であるが、残念ながら『ソルディバイド』等に見られる「練り込みの甘さ、バランスの悪さ」を露呈した作品であった事は否めない。このゲームには「キャプチャーシステム」という「敵を捕まえ、タメて、離すと攻撃」というシステムがあるのだが、これをいわゆる「彩京弾」が殺してしまっている。通常「ボンバー」と対になって存在しているはずの「彩京弾」なのだが、そのボンバーが無いことにより「彩京弾」の存在が非常に尖った存在となっているのだ（しかも後半の難易度の上がり方は尋常ではない）。他にも固定画面故の敵サイクルの速さetc……結局システムがゲームバランスに負けているのである。



ヘンテコな敵キャラたちは見ていて楽しい。

こうなった原因はいろいろあると思うが、その中の一つに彩京スタッフの「目測の誤り」があった様に感じる。今までとシステムが異なるのに、従来の彩京STGのノリで創ってしまったことによる目測の誤り。逆に言うと従来路線のゲームバランスは実に紙一重の所で成り立っている絶妙なバランス、とも言えるのだが。

その後、彩京は『スペースボンバー・バージョンB』を投入した。改善されたバランス（弾のスピードの低下・パターンの再構築）や強力な隠し自機、小林源文のキャラを使ったシュールなデモ、とさまざまな改良を施したのだが、正直「付け焼き刃」の感は否めない。これが最初に出ていればどういう結果になったのだろうか……。

従来路線と冒険路線を展開する彩京。残念ながら今回も冒険路線故の「練り込みの甘さ」を露呈した。しかし（賛否両論はあるも完成度の高いSTGを創れる数少ないメーカーとして、今後も彩京を見守っていきたいと思う。

PROFILE

**円山　忍**（まるやま　しのぶ）

某社ゲーム開発に携わる傍ら文章書きを趣味とする文理系両刀プログラマー。寝ても覚めてもSTG、のSTGバカまっしぐら26才。PSの『ガイアシード』は多少問題はあるものの快いゲームですハイ。

**関連作品**

**コズモギャング ザ ビデオ（STG）**
メーカー：ナムコ／機種：スーパーファミコン／価格：¥7,900／発売日：'92年10月29日

'91年に発売されたアーケード版のスーパーファミコン移植作。『ギャラクシアン』タイプの固定画面、ユーモラスな雰囲気など、『スペースボンバー』に通じるものがある。2人同時プレイ可能。

スペースボンバー（STG）　メーカー：彩京／機種：アーケード／発売年度：'98年

ランドメーカー

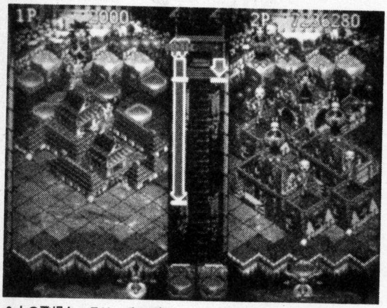
# 作っては壊す面白さ ダイナミックな打ちものパズル登場

**縦型パズルゲームの最新作は、作りあげる楽しさと壊す楽しさを同時に堪能させてくれる、なかなかの佳作だった。**

レビュアー●編集部　小野塚　プレイ時間●66クレジット

落ちものパズルに対して、いわゆる「打ちもの」パズルと呼ばれるジャンルがある。代表的なものとしてデータイーストの『マジカルドロップ』やタイトーの『パズルボブル』などがあるが、後者の制作チームが新たに作った打ちものパズルがこれ。国造りの能力を持つ仙人「ランドメーカー」になって他の仙人と土地の奪い合いをする、という一風変わった設定の作品なのだが、ルールの方もなかなか風変わりだ。

点在するピースに向けて、ひとつひとつピースを発射。辺と辺をくっつけるとピースは建物になり、角と角をくっつけると建物は消滅する。そのとき生じたパワーが、相手の画面上に妨害ブロックを降らせるという仕組み。くっつけたピースの数が大きければ大きいほど、建物は大きくなっていき、消した際の攻撃力も増す。ピースがひとつでも画面の下にはみだしてしまうとゲームオーバーなので、あまり無理はできない。だが、建物が単なる平屋から大きな屋敷、果ては雲をも貫く城に成長してゆくのを見るのには、ちょうど『シムシティ』や『ポピュラス』のような楽しさがあり、ついつい頑張ってしまう。落ちものや打ちものに代表される縦型のパズルゲームは、増え続けるブロックをいかに処理していくかが楽しいものだが、この作品には処理だけでなく、組み立てていくことの楽しさがあるのだ。



8人の登場キャラは、それぞれのフィールドパターンを持っている。

また、『ランドメーカー』の魅力はそれだけにとどまらない。自分がチマチマ作りあげた建物を一気に消滅させるという、また別の快感もあるのである。それは、砂場で作ったお城を壊すときのような、延々と並べたドミノを倒すときのような、子どもじみた本能的な快感に似ている。そうした破壊の快感というのは本来無為なものだが、それがちゃんと相手への攻撃となるところもうまい。

普通パズルゲームというと、「あぶく」や「宝石」といったささやかなものがブロックのモチーフになっていることが多く、可愛らしい印象がある。そんな中、『ランドメーカー』は「創造と破壊」の楽しさを国造りというテーマを用いてダイナミックに表現し、縦型のパズルゲームの枠から一歩外へ踏みだすことに成功している。

PROFILE

**編集部　小野塚**

1974年生まれ。パズルと言えば、思い出すのは『レゴ』。幼稚園の頃、5階立てのビルとか作って遊んでいました。近々コンピュータ内蔵のロボットシリーズで出るそうで、ちょっとソソられてます。

関連作品

**ポピュラス2**（SLG）
メーカー：イマジニア／機種：SFC／
発売日'90年12月16日
SLGに新しい流れを生み出した『ポピュラス』の続編。神となって様々な「奇跡」を起こし、自分を信仰する種族を栄えさせるのが目的。他の種族を滅ぼせば一面クリアとなる。

**ランドメーカー**（PZG）　メーカー：タイトー／機種：アーケード／発売日'98年7月

GAMESOFT REVIEW 17

DEER HUNTER

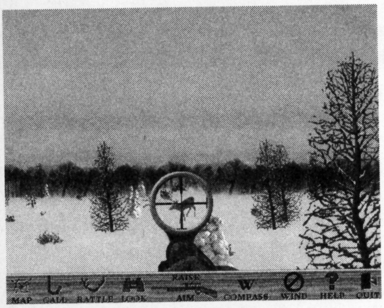
# 全米で異例の大ヒットとなった鹿狩りゲームの日本人的考察

**純粋にして異質なPCゲーム『DEER HUNTER』は、目まぐるしい昨今のゲームに対するアンチテーゼであった。**

レビュアー●編集部　松井　プレイ時間●6時間

『DEER HUNTER』は、タイトル通り鹿狩りがモチーフの洋ゲー。その題材とシンプルなゲーム性、そして価格の安さ（定価20ドル弱。秋葉原でも2800円だった）が幅広い年齢層にウケて、アメリカでは大ヒットとなった作品である。『UNREAL』や『SiN』といったQUAKE直系ドンパチゲームが依然として人気がある中、牧歌的で単純な本作品が売れたことに一番驚いたのは当の発売メーカーだったという。

そんな本作品を実際にプレイしてみた。購入したのは英語版だったのだが、ゲーム内容が分かりやすいので苦労することなくプレイできた。武器を選び、マップ上で鹿がいそうなポイントを選ぶ。鹿がいれば狙い撃ち、いなければ狩猟ポイントを変える。本当にそれだけの内容なのだ。




鹿に銃口を向けた時、誰もがハンターに。

しかし、ゲームの難度は決して低くない。まずなにより獲物である鹿がなかなか見つからないのだ。鹿が残したフンや足跡を目安に探すのだが、それらは気休め程度なもので半ば運任せなのである。運良く見つけたとしても、プレイヤーが風上にいようものなら鹿はこちらの匂いを察知して一目散に逃げていく。撃った弾が外れれば、リロードしている間にハイさようなら、だ。かのロバート・デ・ニーロも「鹿は一発で仕留めろ」と言っていたが、とにかくシビアなのである。ゲームシステムがシンプルなだけに、やすやすと鹿がゲットできてはすぐに飽きが来るという配慮なのかも知れないが、短気な人にとってはイライラするだけで面白くないかも知れない。そこで、本作品を楽しむためには寛大な心が必要となってくる。釣り堀で糸を垂らし引きを待つかの如くノンビリとプレイすれば、本作品が持つ味わいを堪能することが出来るはずだ。本作品は、忙しく殺伐とした昨今のゲーム群へのアンチテーゼなのだ。こういうゲームもたまには良いものだと思った次第である。

ただ……ゲットした鹿の首がトロフィーとしてズラリと並んですけど……これがどうにも気持ち悪い。海外の人たちは満足そうに眺めたりするのでしょうが、私はダメでした。やっぱり狩猟民族の嗜好はなかなか理解できないなぁと農耕民族の私は思いました。

PROFILE

**編集部　松井**

最近は古いゲームミュージックCD探しに没頭している俺。サイトロンレーベルの『アウトゾーン』『ダークシール』『タスクフォースハリアー』『ガンフロンティア』を探して今日も地獄を彷徨う俺。

関連作品

**ダックハント（ガンSTG）**
メーカー：任天堂／機種：ファミコン／価格：¥4,500／発売日：'84年4月21日

今から14年も前に発売された、光線銃を使って遊ぶファミコンゲーム。鴨撃ちとクレー射撃が楽しめる。故・横井軍平氏の作品でもある。



DEER HUNTER (ACG)　メーカー：GT Interactive／機種：Win95／店頭価格：¥2,800／発売年度：'98年

あらゆるものの9割はクズである
SF作家、スタージョン

# 今号の駄作

## 第四弾 あつめてゴジラ～怪獣大集合～

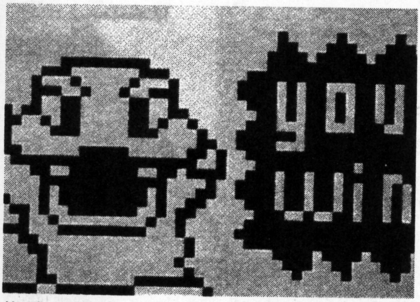
**情け無用の編集部員持ち回り企画、どですかでんと第四回！**

人様の作ったゲームソフトを公開処刑する、まるで血塗られた断頭台みたいなこのコーナーも、早くも連載四回目。今回もまたうまい具合にやっちゃっているソフトがあったので、引っ捕らえてまいりました。その名は『あつめてゴジラ～怪獣大集合～』。まごうことなき駄作です。

期待のドリームキャスト本体に先駆けて発売された、このPDAソフト。ゲームの目的は、卵から孵った幼獣を育ててゴジラやモスラ、キングギドラなどに育てあげ、ひとの育てた怪獣と戦わせたり、対戦での勝利によって突然変異させて、怪獣リストを完成させるというもの。早い話が今どきの「育成・対戦ゲーム」なのですが、これがまた唖然とするほど適当な作りになっています。

怪獣を育成するといっても、4カ所ある「ボクジョウ」のどれかにあずけたり、移し替えたりするだけ。餌やりやフンの始末といったような世話を焼く必要もなく、ほっとけば勝手に育つため、まったく愛着を抱くことができません。また怪獣を鍛えるためのミニゲーム「ゲキツイ」は、画面端から飛んでくるミサイルの軌道を上中下あてずっぽうに予測し、三回中二回当たれば勝利というもの。はっきり言ってルールとしてはジャンケン以下。やっていると次第に頭が翳ってきて、変な笑いがでてきます。また、いざ誰かの怪獣と対戦させても、負けると即その場で喰われ、「THE END」。勝っても相手の「DNA」をとりこんで、別の怪獣に変化してしまう。どちらにしても、愛着の抱けなかったモンスターが目の前で喰われたり変態したり、といった殺伐としたシーンが展開されることになるのです。

結局は、この手のゲームの魅力がどこにあるのかを、作り手が完全に捉え損なっているのでしょう。誰も知らないようなマニアックな怪獣も登場するのですが、まさかいきなりゴジラマニアに向けて作ったわけでもないはず。「モンスター」を携帯で育てるのが今どき→「モンスター」と言えば「怪獣」→「怪獣」といえば映画『ゴジラ』がブームになるらしいぞ、みたいな企画過程がみえみえで、なんか寒いっス。これがうまくDC用ソフト『ゴジラ・ジェネレーションズ』と連動して、意外な面白さを生み出してくれればいいのですが、どのような展開があるのか、正式な発表は未だになされていません。




敵に勝って大喜びのゴジラ。しかし、この後むごたらしいことが…

発売当時、あるサターン系雑誌のレビューコーナーでもかなり扱いに困ったらしく、コメント付きイラストですませたりとか、「PDAのオマケとしてみたら十分遊べる良質なミニゲーム」なんて評価していて、苦労が忍ばれました。だけど映画『ゴジラ』公開初日、「PDAのオマケ」を買っちゃった一万人の立場はどうなるのでしょうか。セガが思い描く「夢」の一端を垣間見るため、これを入手したユーザーも少なくないはず。

初球から誰もキャッチできない大暴投。ドリームキャストの今後が心配です。

（編集部　小野塚）

あつめてゴジラ～怪獣大集合～(SLG)　メーカー：セガ／機種：ドリームキャスト専用PDA／価格：￥2.500／発売日：'98年7月30日

ゲーム批評の連載が単行本になって登場!!

# すごい!! エロゲー烈伝

**10月下旬 発売予定**
A5判／980円（予価）

本誌でおなじみ、好評（?）連載中の「エロの星の名の下に」が一冊の本になりました。内容は、連載をもとに大幅加筆、書き下ろし多数！　なんと多数どころか、ほとんど書き下ろしのような超オトクな一冊だ！　造形家で怪獣博士の南氏の濃ォ～い世界をタップリとお届けします。

ゲスト執筆：がっぷ獅子丸／うーちゃん／他



連載大幅加筆!!／『亜紀子』『美穂』『香奈子』……栄光の名前シリーズを読み解く！／ポリゴンマニア必見『総務部庶務課』シリーズの作者に迫る！／あのホットなメーカー「まんぼう小屋」へ直撃インタビュー／同人ソフト訪問／発禁ソフトの深い闇　ほか



**11月下旬 発売予定**

お待たせいたしました!!
本誌連載単行本化第二弾!!

## 悪趣味ゲーム紀行

絶大な人気を誇る「悪趣味ゲーム紀行」が遂に単行本化され、アナタのお手元に。例によってかなりの書き下ろしアリ!!　がっぷちゃんマンガもたくさんあります！　業界のイケナイ話満載でスノッブに行きましょう！

投稿ゲーム批評

# 読者あっての本ですから パート2

## 投稿募集、締切迫る!!

これまで御投稿いただいた大勢の皆さん、どうもありがとうございます。皆さんのゲームに対する想い、しっかりスポットライトで照らしてさしあげましょう。さ！　まだそこでモジモジしているシャイなあなた。あなたも思いきって想いのタケを打ちあけてみませんか？　こんなコーナーを企画しています。

**●僕の、私のベスト10**
本棚を見ればその人がわかるというように、好きなゲーム・ベスト10を見ればその人がわかる、かも。

**●僕の、私のワースト10**
これ系のお便りがあまりにも多いので、急遽企画。もう好きにやってください。

**●ふざけんな「ゲーム批評」！**
日頃言いたい放題のゲーム批評に、あなたも言いたいことがきっとあるはず。怒りの声、お叱り、憎しみの言葉など待ってます。

**●21世紀、ゲームはこうなる！**
20世紀も残りわずか。ゲームの未来に夢をはせてみましょう。あなたはどんなゲームが遊びたいですか？

**●ゲームとわたくし**
ゲームに関するあなたの甘酸っぱい思い出、悲しかった思い出、嬉しかった思い出などをホロホロと書き綴ってください。

その他、誌面を飾ってくれるイラストや笑えるネタ、過激なご意見など、書きたいことがあるなら何でも書いて、ゲーム批評編集部「読者あっての本ですから」係までガシガシお寄せ下さい。字数は最大2000文字、最終締切りは10月末日です！

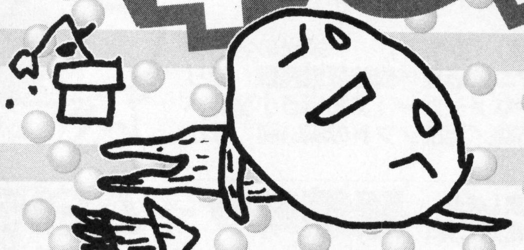


未曾有の読者コーナー

# 読者あっての本ですから

~失われた伝説を求めて~

除湿編



## ガチャピンが宇宙に行ったのは夢だったのでしょうか読者コーナー

○はい、読者コーナー「除湿編」第二回目です。今年の夏は雨ばっかり降って正に除湿して欲しくてしょうがなかったですが、秋は必ずや良い季節にならんと欲しているに相違ないと確信しているバイキング松井です。

◎アシスタントの並河です。今回も頑張ってアシストしたいと思います。

○こんな二人の猫侍がお送りする読者コーナー、今回も沢山のお便りが届きましたので、さっそくスタートしましょう。猫侍？

**★広告がなくて780円ですが、がんばって下さい。ちなみに週あたりにすると100円を切る。意外と安い！**

**（千葉県　さすらいの殺し屋カッポレ）**

○そうそう、よくぞ気づいて下さいました。高い高いと言われるゲーム批評だけど、97・5円の週刊誌だと思えば激安い！（松井）

◎同じようにページを計算すると、17ページの週刊誌ですね。薄すぎますよ。（並河）

○被告は自分にとって不利な証言はしなくてよろしい。（松井）

**★読者コーナーの「除湿編」が、一瞬「陰湿編」に見えました。**

**（大阪府　村井良介）**

**★「除湿編」のタイトルを始め「陰湿編」と読んでいた。「なんかネチネチとゲーム批評をイビる読者のハガキを集めたコーナーか？イヤなコーナーだなぁ」とか妄想してしまった。**

**（東京都　御心ボンバー）**

○「インシツ編」……なんとも淫靡な響きを持つ魅惑的なタイトルですな。心惹かれるかも。（松井）

◎そんな薄気味悪いコーナーはイヤですよ。（並河）

○ネチネチと……イビる……ああ……ヒヒヒ……。（松井）

◎完全に一線を越えてしまいましたね。（並河）

読者の忍び足
彼岸花

今後もセガサターンを忘れないで特集して下さい。（千葉県　高田治男）



（神奈川県　山田綾子）
○ムサシくんに一言「剣のリーチ短すぎ！」。（松井）

**★毒のある誌面に戻ってきたけれど、程々にしないとマジで刺されますよ、何者かに。月のない夜は注意しましょうね。（岡山県　S・EAGLE）**

○そうそう、ドスで刺されると一発死なんだよねー。ボスはハジキ持ってるし、友人のためとはいえヤクザにケンカ売るのは怖いなー。（松井）

◎初代『熱血硬派くにおくん』の話なんかしても、誰も分からないですよ。（並河）

○ああテクノスジャパン……。（松井）

**★21世紀のゲームはこーなる！　とか言われますと、すがや先生を思い出しますが、ボク的には、来年の7月に世界が終わるので、日ハムが日本一になるなら今年がラストチャンスって事です。（群馬県　ないよ）**

○残念ながら日ハムが日本一になることなく世界は滅亡してしまいます。なぜなら日本一は俺たちのベイスタで決まりだからさムハハハハ。（松井）

◎日本一の前に、リーグ優勝も危ないですよ。（並河）

○いやいや、『プロ野球？殺人事件！』（カプコン／FC／￥5900／'88年12月24日）でシミュレーションしたけど、やっぱりベイスタが日本一だったぞ。（松井）

◎あれはアドベンチャーゲームですよ！（並河）




（東京都　オウガ好き）
◎ブルブル版も遊びましたか？（並河）

**★最近、雑誌を買うときは「勇気を出して袋はいらないと言おう運動」を実施中。単に家へ帰ればゴミと化す紙袋がいらないだけの話なのですが。そしてゲーム批評を買った時も「袋はいいです」と断りました。……が、店を出る時、小説やコミックを素のまま持って出るより視線が集まったと思うのは、気のせいなのでしょうか。（大阪府　かどまじん）**

○気のせいではありません（ニヤリ）。（松井）

**★またクソゲー・難ゲーの攻略をやって下さい。……つらいと思いますが。（兵庫県　U.T.Ⅱ）**

◎私も読みたいですね。実際に攻略するのは大変そうですけれど。（並河）

○いやーあれは仕事とはいえツライよ本当に。今度は何をやらされるんだ？『デスクリムゾン』をパッドでノーミスクリア？『ケフ君のジャンプ天国』をジャンプ使わずにクリア？　うわー助けてー！（松井）

◎やや被害妄想気味ですね。（並河）

○という訳でクソゲー攻略は小野塚くんにやってもらおう。（松井）

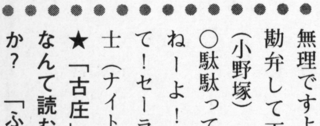
◇えー、ボクですか？　ボクには無理ですよホント。勘弁して下さい。（小野塚）

○駄駄ってんじゃねーよ！（舞って！セーラー服騎士（ナイト））

**★「古庄」って、なんて読むんですか？「ふるあつ」**




（山形県　椎名ツトム）
○我素潜りて海豚と戯る。（松井）




（沖縄県　人形つかい）

私の夢に出てきたがっぷ獅子丸さんは、板前姿でスシを握りながら悪趣味ゲーム紀行をライブでやってくれました。（北海道　山本晃誠）



「明日はしらない」の枠線がきちんと引かれてた。よかった。（京都府　えりす）




（千葉県　ハッピー（Ｋ・Ｆ・Ｔ）ふく介）
◎セガサターンとともに永久保存ですね。（並河）

か「こしょう」か？（愛知県　りょんりょん）

◆ヒュルルルル〜〜〜ドカーン！（ＳＥ）　うおー俺様が「ふるしょう」だー！「ふるあつ」だと？「庄」と「圧」の違いも分からんのかー！「こしょう」だと？　俺様は調味料かー！うおー俺様は「ふるしょう」だー！（古庄（ふるしょう））

◎某メーカーの広報さんにも間違われてましたね。（並河）

◆頼むから覚えてくれー！（古庄（ふるしょう））

**★せっかくの巻末カラーページ、**

金子一馬さんに描いてもらうとか読者のカラーイラストを載せたりする方が100倍も有意義なのに、あんなゲスマンガに使ってしまうあたり一流のアイロニーがあって素敵です。（滋賀県　よろ）

○巧みな文章構成に幻惑されましたが、つまるところ巻末カラーマンガは最高だということですな。（松井）

◎古庄（ふるしょう）さんに当たり散らしながらも徹夜でマンガを執筆している斎藤編集長、応援してあげて下さい。（並河）

**★「がっぷちゃん」って、やっぱり実在しているんでしょ？　編集部員のお子さんで実際にそんな子供がいるんでしょう？　まさか（以下自粛）（岡山県　ちんねん）**

○がっぷちゃんの正体、それは……獅子丸先生のゲーム業界に対する怒りが具現化し人間の子供となって出現した恐怖の物体なのだぁ！（松井）




（東京都　おひつじ座）

# 女性ゲーマー救国戦線会議

## 女性ゲーマーの憩いの広場　素敵な出会いがあるかもね

◎ここは、女性ゲーマーならではのご意見やゲーム観を取り上げるコーナーです。担当は並河でお送りします。

**★美少年ゲームよりも「ごつい顔メモリアル」が欲しいです。蟹江敬三や佐高信に告白されると思うだけでトキメく……。この気持ち、並河さんにしか分かるまい（？）。（大阪府　南条タマミ）**

◎……佐高信さん……ですか？　なぜでしょう妙なイメージを持たれているようですが、これも読者コーナー担当の宿命なのでしょうか。でも『ジャン』のＣＭで焼き肉を食べている仲代達也さんは素敵ですよね。（並河）

■その嗜好、分からん……（並河以外のゲーム批評編集部員）

**★2000円で買った『黒の断章』、もー最悪だった。18禁とあるので、さぞかし沢山のかわいい女の子のウフフなシーンが見れると思ってワクワク♡しながら遊んだのに……期待した私がおバカさんじゃないのー。怒ってダンナ様に「Ｈシーンが肝心なところで真っ黒けでー次のシーンじゃもう事が済んじゃってんのームカツクー」と言ったら「中途半端が嫌ならパソコンでやれ」と言われ、真剣に買うかどーか悩んでしまった今日この頃。（山形県　片桐由紀子）**

○こんなハガキも来てるよ。パソコンＨゲームやれよー。（松井）

◎松井さん、それ、セクハラですよ。小野さんみたいになっちゃいますよ。（並河）

○……ハッハッハ、並河先生お疲れでしょう？　肩でもお揉みしましょうか？（松井）

◎それもセクハラです。（並河）

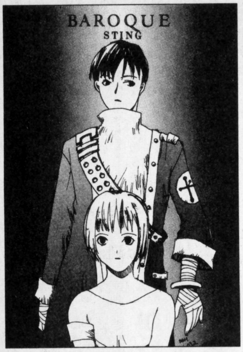
○ギャー！（松井）

**★9月号で「美少女ゲーはやめて」と言ってる方がおられましたが、**


松井さんは吉田戦車のファンなんですか？「ドャス！」（埼玉県　ヒグラシ）

読者の忍び足 彼岸花

「街で見かけた」なぜ復活する？ もう復活しないでいい。恒久的に封印してくれ！（愛知県 Koji）



（埼玉県 守屋なおと）
○君の神経塔は示唆に富んでるかい？（松井）


（広島県 大塚恵子）
◎アンジェリーク人気、衰えないですね。（並河）

◎デビッド・クローネンバーグ監督の映画『ザ・ブルード／怒りのメタファー』ですね。（並河）

○………（なんでそんなマニアックなネタ知ってるんだ!?）。（松井）

◎今号の読者コーナーはここまで。ではまた来号、読者コーナーでお会いしましょう。皆様のおたよりお待ちしております。（並河）

○次は××編だ！（松井）

● ● ● ● ●



（千葉県 カベジマイサム）
○今すぐ任天堂に嘆願書を出そう！（松井）

**今号のハガキアレンジ大賞？**


（東京都 T－20）

## 最近面白かったゲームソフト

―22号アンケートより―

| 順位 | | ソフト名 | ハード |
|---|---|---|---|
| 1 | ↑ | レイディアントシルバーガン | AC・SS |
| 2 | NEW | F-ZERO X | N64 |
| 3 | → | 街 | SS |
| 4 | NEW | ルナ2 エターナルブルー | SS |
| 5 | ↑ | 私立ジャスティス学園 | AC・PS |
| 6 | ↓ | グランディア | SS |
| 7 | NEW | ダブルキャスト | PS |
| 8 | NEW | ポケモンスタジアム | N64 |
| 9 | ↓ | ギレンの野望 | SS |
| 10 | NEW | XI［sái］ | PS |
| 11 | ↓ | サクラ大戦2 | SS |
| 12 | NEW | ストリートファイターZERO3 | AC |
| 13 | NEW | スターオーシャン The Second Story | PS |
| 14 | NEW | 爆走 デコトラ伝説 | PS |
| 15 | NEW | クロス探偵物語 | SS |

次のページも読者コーナー

同感です。女性蔑視がどうとか言うんじゃなくて、本当にあれは嫌な気持ちになるものなんです。「ドリームキャストでギャルゲーを締め出す」というのが本当なら、とっても嬉しい。少年マンガを見れば分かりますが、男の子向けに作られた良質の作品は老若男女にウケるのです。ヒットする可能性をわざわざ自分の方から狭める必要はないと思います。（兵庫県 衛藤さつき）

◎ドリームキャストに関しては女性ゲーマーの様々な意見が寄せられましたが、やはり「ギャルゲーは不要」という意見が大多数を占めていました。「セガサターンの『NiGHTS』が遊びたいけれど、ギャルゲーが多くて……。『ソニックアドベンチャー』のためにドリームキャストを買いたいのですが、まだ迷っています」という声も。いよいよ発売が迫ってきたドリームキャスト、果たしてどうなるのでしょうか？（並河）

読者の忍び足 彼岸花 だから『EVE』と『YU-NO』はギャルゲーじゃねえっ!!（千葉県 タカプ）

# 論

# 読者ニヨル批評ノページ

**読者だから見えることもあるし、読者にしか見えないこともある。**
**だから「読者ニヨル批評」なのです。**
**今回も、読者の新鮮な視点による批評がいっぱいです。**

第二十二回

暑い夏なんて来ないまま秋になってしまいましたが、いかがお過ごしでしょうか。いつの間にか気になる新刊がたくさん本屋に並んでいて、タイムスリップしたようなお得な気分。ていうか、仕事しまくって気がついたらこんなに時間が経ってた。怖ろしや。みなさんは、夏の間に語ってしまいたくなるほど魂を揺さぶるゲームには出会えましたか？　この夏の新作に関する投稿が少ないので、気になってるんですが。自分的には『アストロノーカ』ですか。売れてないみたいですけど。バブーの進化システムがMRSAみたいですね。今号も読者ニヨル批評ノページは私こと松平がお送りします。

## ガングリフォンⅡ批評

テレビの画面に映るのはTVゲームの画像ではない、12式装甲歩行戦闘車改HIGH-MACSⅡのコクピットから見るモニターになる。

CD-ROMをサターンにセット、パワースイッチを入れたときから俺は、テレビの前にパンツ一丁で陣取り、ポリポリおしりをかいてるアホ面から
「俺の安息の場は戦いの中にしかないのか、ブツブツ…」
などとつぶやく目つきキリリの一人の戦士に変わる。

作戦部からの情報を見ながらラジオのスイッチを入れる。「ハァイ、日本外人部隊のみなさん！」今日も元気なリリィちゃんの声がコクピット内に響く。作戦の内容は理解した、とにかく敵をすべて叩けばいい。HIGH-MACSⅡ起動、各部コンピューターチェック、出撃、ローラーダッシュで単独敵の部隊の中へ飛び込んでいく。正面に戦車が3台、俺は機体を左右に揺さぶりながら1つ、2つ破壊していく、上空からヘリの機銃掃射、ブーストジャンプで俺も上空へ、RP弾で一気に叩き落とす、着地、左に装甲車両が駆け抜けてゆく、バックダッシュ、上半身旋回を使いGUNを叩き込む。

無線から補給ヘリ着陸の声が聞こえる、俺は補給ヘリ降下地点へ向かい弾薬補給と機体の修理を済ませる。これでまだまだ、闘える。

ドイツのヤークトパンター、強敵だ、右に左に俺の攻撃をかわしながら反撃してくる、左の死角へ消えた、俺はその影を追う、捕らえた。その時機体に強い衝撃が走る、レーダーを覗くと背後からの強襲、まずい、激しく機体が揺れる、ヤークトパンターが目の前に迫ってくる、照準がぶれて当たらない、警告アラームが鳴り響く、もうだめか。

その時目前の強敵は爆発、その横を僚機が通り過ぎていく。
「チッ、俺の獲物を」

だけど助かったぜ、残るは後ろの奴だけだ。ローラーダッシュを使い敵の背後を取る、照準を合わせ引き金を引く、しかし獲物は目の前から消えた、ブーストジャンプで奴は空を飛んでいた。俺もすかさずジャンプのボタンを押す、




今月の選者・松平しの

ガングリフォンⅡ
(3DSTG)
メーカー：ゲームアーツ／機種：セガサターン／価格：￥6,800／発売日：'98年4月23日

しかし機体は何も答えない、ジャンプエネルギーが不足している、俺はすかさず武器をATMに切り替える、ロックオン、ミサイルが白い軌跡を描いて飛んでゆく、そして目の前に炎の固まりが落ちてくる。

この物語は俺が創作したフィクションではない。サターンとガングリフォンⅡさえ有ればだれでも体験出来る実話になる。

（北海道　カムイ）



## 仮想戦場に潜むリアリズム

なんだか妙にリズミカルな独特の文体ですね。『ガングリフォンⅡ』のリアルタイムな興奮が伝わってきます。戦場にはひとりひとりのスリルとロマンが詰まっているんですね。たとえそれがゲームの中であったとしても。

## 「そこにあるものがあるように見え、あるようにさわれる」ということ

私がSSを買った動機の中では、発売予定のタイトルの中に『ダンジョンマスター』（以下『ダンマス』）があったというのが大きな割合を占めていた。ゲーム内容も発売時期も分からなかったが、それでもダンマスという名前は、私を引きつけるのに十分だった。「そこにあるものがあるように見え、あるようにさわれる」というシステムを持ったこのゲームは、それほどに衝撃的だった。「そこにあるものがあるようには見えない」というゲーム的記号論が当たり前だった時代。まず、こんなことが可能だったことに驚き、そしてこれが面白かったことに驚いた。

さて、そんな衝撃を受けたダンマスのSS版が『ダンジョンマスターネクサス』（以下『ネクサス』）なのだが、実は私はあまり期待していなかった。というのは、確かにダンマスが開いた新境地は大きかったのだが、それ以後の3Dゲームは、ポリゴンという最適の表現方法を得て、飛躍的な発展を遂げたからだ。今となっては、ネクサスも時代遅れの一作に過ぎないだろう。私はそれでも良かった。ただあの衝撃を忘れられなくて、その思い出にもう一度浸りたいから、このタイトルに魅かれたのだ。

実際、その操作の複雑さに閉口しながらもゲームを続けることができたのは、やはりダンマスへのノスタルジーがあったからなのだろう。しかし気がつくと、あと1フロア、あと1フロアとゲームを進めてしまう自分があった。あまり期待していなかったゲームを、私は楽しんでいたのだ。それは、まるで懐かしい友人に会ったような気分だった。そしてやっと理解できた。ダンマスの魅力を持ったゲームはダンマスしかなかったのだと。そして『ネクサス』にはもっと期待するべきであったのだと。

ダンマスの革新性とは、一体何だったのだろうか。それは、最初に書いた「そこにあるものがあるように見え、あるようにさわれる」ことだったのではないだろうか。3Dだったり、リアルタイムだったりするのは、必然的にそうなっただけなのだ。現実の我々の世界では、視点は3Dであり、リアルタイムである。そんな当たり前のことをゲームに持ち込んだのがダンマスだったのだ。物を投げれば空中を飛んでいき、音を立てて地面に落ち、誰かがさわるまでそこに落ちている。そんな当たり前のことがダンマスの魅力だったのだ。

しかし、その後登場した3Dゲームというのは、どれも「そこにあるものがあるように見え」の部分までしか再現されていない。「さわれる」となると、「ゲーム的に許される部分まで」という制約が常につく。それは仕方のないことである。「あるようにさわれる」を実現するには、あまりに負担が大きく、煩雑すぎる。それぞれのゲームが持つ面白さを追求した結




千葉県　スト嫌い！

果、切り捨てていったことなのだ。その結果、ゲームは面白くなり、私も満足だった。
　しかし、その面白さはダンマスの面白さではなかった。ダンマスの魅力を受け継いだゲームは、まだ現れていないのだ。
　そんなことを『ネクサス』は思い出させてくれた。それを覚えていればネクサスにはノスタルジーを期待する程度ではなくて、もっと大きな期待をかけていたはずだ。『ダンマス』以上に「そこにあるものがあるように見え、あるようにさわれる」感覚を表現する。これからは忘れずにこれを実現するゲームが現れることを期待していきたい。
（埼玉県　若松朋久）



## ゲームの臨場感

　これもゲーム内でのリアリズムに関する批評ですね。最近はゲームの映像が進化して、かつてと比べると非常に綺麗になっていますが、整い過ぎていてラッセンの絵みたいに味気ない感じもしないでもないな、と。言い過ぎですか。

## 『ポケットカメラ』は愉快な「おもちゃ」だ！

　みなさん、『ポケットカメラ』を遊んだことがありますか？　私の周りでは持っている人もいないし、ゲーム批評で取り扱われることもありませんでした。かく言う私も、パチンコの景品でなかったら手に入れることはなかったでしょう。一般には、ただのゲームボーイの周辺機器くらいにしか認識されていないんじゃないでしょうか。しかし、その考えはまったくもって間違っていました。こんな愉快な「おもちゃ」はありません。
　この『ポケカメ』、最近の人工網膜チップをカメラ部分に使用し、モノクロ4階調ながら5000円前後の低価格を実現しています。確かに画質は一般のデジカメにくらべればはるかに劣りますが、その分快適かつ手軽に撮影・編集・加工ができます。パソコンなどで画像を扱う人は分かると思いますが、普通デジカメの画像を編集・加工しようとすると、撮影→パソコン起動→アプリ起動→取り込みの手順を経て、ようやく編集・加工が出来るのですが、『ポケカメ』は撮影・編集・加工がほとんど同時にできます。さらに実行、取り消しはボタン一発でその反応もよく、とてもリズミカルな操作感で、「撮る」行為自体が非常に面白いです。またそれだけでなく、アニメーションや作曲などの機能も豊富で、「マリオペイント」のような「クリエイティブな遊び」が堪能できます。
　他にも、ゲームウォッチ風のミニゲームも満載されているし、テキストやイラストの一つ一つにまでセンスやユーモアがあふれ、これほどかっこいいアイテムはありません。撮影モードで「とる」などのコマンドにまぎれて、なぜか「にげる」があり、それを選ぶと「にげてどうする」と変な顔（社員？）とともに表示されるのには「やられた！」と思いました。
　最近のデジカメがどんどん高性能化し、それを売りにしている中、『ポケカメ』のコンセプトは「遊べるカメラ」まさにその通りで、『マリオ』や『ゼルダ』などの最新技術を駆使した大作を開発するかたわら、このような単純ながら遊びの本質や基本を忘れないモノ作りが出来る任天堂にダイナミズムというかある種の脅威すら感じてしまった次第です。
P.S.スタッフロールの中になぜか「よこいぐんぺい」の名前が。横井さんの精神がちゃんと生きていたのを知って感動しました。
（宮城県　笠間建）



## 横井軍平氏の思想息づくハード

　きたきたきた。N64特集の今号なんですが、大穴の『ポケットカメラ』批評ですね。笠間さんは他にも任天堂関連の文章をいくつか送ってきたんですが、これはもう素材勝ちですね。「枯れた技術の水平思考」という横井軍平氏の思想が生かされていることが非常によく分かりました。

## 任天堂と64DDを考える

　世間ではすでに「終わった」などと言われているN64。「すでに」

ポケットカメラ (ETC)　メーカー：任天堂／機種：ゲームボーイ／価格：￥5,500／発売日：'98年2月21日

終わったとは失礼な。…いや、むしろここに来て「N64崩壊の危機」とでも言うべきゆゆしき問題が表面化しているとは思わないだろうか。N64は「まだ」終わってはいない。だが、終わるか終わらないかのターニングポイントは、まさに「今」だと思う。

N64の発売以降、任天堂は常にユーザーに「急かされて」きた。ソフトの発売予定の延期につぐ延期。それでもゲーム作りに関しては、絶対に妥協などしなかったはずだ。

しかしながら、先日発売された『ポケモンスタジアム』はどうだろう。そもそも64DD版として発売される予定がROMカセットへ変更になった訳だが、その理由が「容量がROMに収まる程度に圧縮出来た」からだという。しかし、発売された今となっては、とにかく早く、売れるタイトルを揃えたいがために、ゲーム内容を犠牲にした事への言い訳にすぎなかったのではないか、と疑わざるを得ない。「40匹のポケモンを厳選した」なんて言葉もむなしく響くばかりだ。

さらに、この64DDからROMへの流れはとどまる所を知らないらしく、言わずとしれた『ゼルダの伝説』の発売後にも、なにやら、控えているような話も聞かれるのだ。

私は今、ユーザーの一人として、任天堂を急かし続けた事を後悔している。ユーザーの要望を無視できない程のN64の苦境、その焦りから、このような任天堂らしくない行動に出てしまったのだとしたら。

任天堂はここで踏みとどまって、今一度考え直して欲しい。N64が売れないから64DDが出せないのだろうか。それとも、64DDが発売されないからN64が売れないのだろうかと。

N64が単体で発売されてからの、この2年半、すべては64DDを世に送り出す環境作りのために頑張って来たのではないのか。

そのためにもN64本体をもっと普及させたいという理屈も筋は通るが、だからと言って、64DDに活かされるべきソフト資産をN64DD普及のために使うのは、まさに本末転倒である。

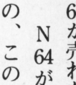
もし仮に、これでもN64の普及に弾みがつかない場合、64DDは一体どうなってしまうのか。発売はいつになるのだろう。その日までまたつなぎとして、ユーザーのまだ見ぬ64DD専用のソフトをROMで発売してしまうのか。そしてこのまま、64DDは闇へと葬り去られるのか。ユーザーにとっては不幸な話である。

もちろん、この方法でN64がブレイクする事も可能だとは思うが、私は敢えて任天堂に問いかけたい。64DDの可能性を奪ってまで、N64が存在しなければならない理由とは、一体何なのかを。

（北海道　黒猫ジジ）



富山県　猫助



## 『ポケモン』資産に頼らないゲームを

64DDの発売時期が決まったという報道もありましたが、まだまだN64周辺には先行き不透明なことが多いですね。最近の任天堂は、国内市場が『ポケモン』頼みという姿勢が強いのが気になります。もう少し新しい発想を持った思考型ゲームがたくさん出てくるといいと思うのですが。

さて、読者批評ではみなさんの投稿を募集します。文字数は1000～1200字程度。ワンテーマに絞って書くと採用確率が高いようです。それでは投稿をお待ちしております。

**各コーナーへのお便り、投稿は**
〒104-0043 東京都中央区
湊2-4-1 MGビル
(株)マイクロデザイン出版局
『隔月刊ゲーム批評』編集部
読者コーナー係まで

**次回締切は11月6日(消印有効)です。**

# 『ゲーム批評』の編集方針

**ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょうか。**
**数多く出版されるゲーム誌は、メーカーとの深い結びつきのために、**
**ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。**
**私たちは、『ゲーム批評』を発刊するにあたっての指針を**
**以下のように定めました。**

●広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん記事』に類する原稿は掲載しない。

●ゲームソフトを、『商品』（企業力が評価を左右する）としてよりも、『作品』（制作者の優劣が評価を決める）としての立場をより重視する。

●批評は、ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といったやりかたではなく、ソフトを終わらせ、制作者の意図を読み取る努力を前提とする。

●批評は感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。

●批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだが、広い視野を持ちその作品の状況を把握し行う努力をする。

●批評にとりあげるソフトは、編集部がなんらかの価値あるソフトと判断したものに限定する。

●評者および編集部は、ソフト批評に責任を取り、事実誤認についてはすみやかにメーカーおよびユーザーへの謝罪を行う。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで、意見を撤回しない。

**上記の方針のすべてを完璧に実現するには、**
**私たちは力不足かもしれません。**
**しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、**
**私たちは努力しています。**
**そのための『ゲーム批評』なのです。**

**ゲーム批評編集部**

# ゲーム批評9月号 プレゼント当選者発表！！

**ゲーム批評9月号表紙 テレフォンカード（30名）**

| | |
|---|---|
| 北海道 | 鈴木厚 |
| 青森県 | 馬場靖子 |
| 青森県 | 柏原健市郎 |
| 岩手県 | 本城勝志 |
| 山形県 | 富樫多佳志 |
| 茨城県 | 七井敬弘 |
| 群馬県 | 小林貴光 |
| 埼玉県 | 宮田光 |
| 東京都 | 鈴木夏子 |
| 東京都 | 星亮作 |
| 神奈川県 | 吉田オサム |
| 神奈川県 | 伊藤真寿美 |
| 長野県 | 福沢満 |
| 長野県 | 丸山眞章 |
| 福井県 | 稲垣安仁 |
| 静岡県 | 渥美ゆきえ |
| 愛知県 | 岩瀬智行 |
| 愛知県 | 鳥居竜二 |
| 大阪府 | 鳥丸潤 |
| 兵庫県 | 大石悦弘 |
| 奈良県 | 前田冬彦 |
| 鳥取県 | 佐伯勉 |
| 広島県 | 宮崎久暁 |
| 山口県 | 島崎柾志 |
| 徳島県 | 矢野克英 |
| 香川県 | 間島裕樹 |
| 福岡県 | 小川順子 |
| 熊本県 | 合志英幸 |
| 宮崎県 | 永井圭一 |
| 沖縄県 | 宮本隆之 |

**'97年下半期総集編表紙 テレフォンカード(30名)**

| | |
|---|---|
| 北海道 | 三浦志津江 |
| 北海道 | 服部佳代 |
| 青森県 | 中村光彦 |
| 茨城県 | 後藤善之 |
| 栃木県 | 山口育郎 |
| 千葉県 | 西村智子 |
| 千葉県 | 小柴幸生 |
| 埼玉県 | 松澤康夫 |
| 東京都 | 藤岡栄司 |
| 東京都 | 後藤真弓 |
| 神奈川県 | 柏木秀王 |
| 神奈川県 | 遠藤大輔 |
| 長野県 | 吉沢治秀 |
| 長野県 | 北沢美和 |
| 新潟県 | 池田圭志 |
| 石川県 | 高田和美 |
| 石川県 | 矢田真一 |
| 静岡県 | 牧田憲介 |
| 愛知県 | 森弘 |
| 愛知県 | 所真理子 |
| 大阪府 | 末廣政之 |
| 大阪府 | 尾崎晶人 |
| 兵庫県 | 吉田正勝 |
| 島根県 | 安部昌樹 |
| 山口県 | 内山和彦 |
| 香川県 | 杉沢亮介 |
| 愛媛県 | 武市真樹 |
| 福岡県 | 吉田桐枝 |
| 鹿児島県 | 山下正樹 |
| 鹿児島県 | 前田孝子 |

＊年刊ゲーム批評テレホンカード当選者の発表は前号の予定でしたが、今号での発表になってしまったことをお詫び申し上げます。
＊当選品の発送は10月20日迄に終了しております。未着の方は編集部にご連絡下さい。ただし、'98年11月末日を過ぎてからのお申し出は無効となりますのでご注意下さい。（担当：並河）

# バックナンバーの ご案内

Vol.1・Vol.2・Vol.15は品切れです

### <Vol.3>'95 4月発行775円（税込）
■特集1「次世代機を斬る！」●セガの本気 セガサターン●ソニーの自信 プレイステーションほか■特集2「ゲームスクールの実態」

### <Vol.4>'95 7月発行775円（税込）
■特集1「帝王任天堂の悲哀と栄光」●ウルトラ64はすべてを凌駕できるのか？■特集2「確信！！シミュレーションゲーム」

### <Vol.5>'95 9月発行775円（税込）
■特集1「新世代ゲームの葛藤」●アーク ザ ラッドは『新世代RPG』の扉を開けたのか ほか■特集2「ゲームの批評とは何か」

### <Vol.6>'95 11月発行775円（税込）
■特集1「衝撃、キャラクターゲーム」●魔法騎士レイアース キャラクターゲームにおける新しい道標 ほか■特集2「裏ソフトの『濃密』な生態」

### <Vol.7>'96 1月発行775円（税込）
■特集1「RPGの本質とは何か」●ドラゴンクエストVI RPG最高峰の脱得力 ほか■特集2「決着!? サターンvsPS」

### <Vol.8>'96 3月発行775円（税込）
■特集1「スクウェア幻想の真実」●FFVIIPS参入の衝撃！ ほか■特集2「今が旬の制作者たち」

### <Vol.9>'96 5月発行775円（税込）
■特集1「胎動…アドベンチャー」●バイオハザード体験する「恐怖」の可能性 ほか■特集2「ユーザーとメーカー 存在の示すもの」

### <Vol.10>'96 7月発行775円（税込）
■特集1「ゲームは誰が作っているのか」●私たちは誰を評価すればいいのか ほか■特集2「徹底！シューティングゲーム」

### <Vol.11>' 96 9月発行775円（税込）
■特集1「どこまで出来る!?NINTENDO64」●N64 発売が意味するものほか■特集2「デザインするゲームたち」

### <Vol.12>'96 11月発行775円（税込）
■特集1「注目メーカー全特集」
●カプコン～完璧を目指す華やかな格闘帝国 ほか・クリエイター原体験 横井軍平・特別対談 ナイツスタッフ×本誌編集長

### <Vol.13>'97 1月発行775円（税込）
■特集1「今のゲームっておもしろいのかよ」
●ゲーム離れが囁かれる現状とは!? ほか・クリエイター原体験 亙重郎・告発！ 美少女ゲーム業界

### <Vol.14>'97 4月発行798円（税込）
■特集1「個性派ゲーム大特集」
●カッコワルイがカッコイイ時代の到来 ほか・クリエイター原体験 安田朗・特別企画 「業界に広がる波紋」

### <Vol.16>'97 9月発行780円（税込）
■特集1「ギャルゲー、賛否両論!?」●ギャルゲー氾濫の現状 ほか・クリエイター原体験 齋藤晃・特別企画 ゲーム制作者たちの現場!?

### <Vol.17>'97 11月発行780円（税込）
■特集1「格闘ゲーム、飽きねぇか？」●かげりの見えてきた格闘ゲームブーム ほか・クリエイター原体験 薗部博之・特別企画 CESAって何だ？

### <Vol.18>'98 1月発行780円（税込）
■特集1「ゲーム業界、ここがカッコわるい!?」●ゲーム、メーカー、クリエイター、マスコミのカッコ悪いこと ほか・特別特集 追悼 横井軍平氏・'97年 ザ・ベストゲーム

### <Vol.19>'98 3月発行780円（税込）
■特別特集「一冊丸ごと、ソフト批評!!」
●ABE a GOGO、グランディア、チョコボの不思議なダンジョン ほか・クリエイター原体験 百田郁夫・検証、ポケモン事件の真相

### <Vol.20>'98 5月発行780円（税込）
■特集1「売れるゲーム、売れないゲーム」
●『七つ風の島物語』が映し出す業界の歪んだ現実 ほか■特集2「中古ソフト販売は悪か？」

### <Vol.21>'98 7月発行780円（税込）



**■特集1**
**「それじゃ、ゲームの面白さってなに？」**
●スクウェアの台頭、任天堂の苦悩 他
**■特集2「今、ゲームマスコミに求められているもの」**
新連載 カラーまんが「ゲーム業界、明日は知らない。」
クリエイター原体験 遠藤琢磨氏

### <Vol.22>'98 9月発行780円（税込）



**■特集1**
**「さようなら、セガサターン」**
●サターンは何故負けたのか、特別袋とじ 他
**■特集2「徹底！ パズルゲーム大特集！」**
特別企画 大槻ケンヂ「ゲーム歴三年目にして今思う」
クリエイターの原体験 米光一成氏

別巻 飯野賢治の本 '96 9月発行764円（税込）
別巻 読者あっての本ですから '97 4月発行788円（税込）
別巻 DIABLO ART GUIDE BOOK '97 9月発行2100円（税込）
別巻 RESEARCH ON BIOHAZARD 2 -final edition- '98 9月発行2520円（税込）

※現在、バックナンバーの直販は行っておりません。書店のみの取り扱いとなります。御注文の際は右記の注文書に号数・注文数・住所・氏名・電話番号をご記入の上、お近くの書店にお申し込み下さい。（コピー可）

**客注扱い**

書店（帳合）印

版元：マイクロデザイン出版局
TEL03-3206-1641/FAX03-3551-1208

お名前

ご住所 〒

TEL （ ）

| | | |
|---|---|---|
| ゲーム批評 Vol.（ ）<br>Vol.3～13 738円、Vol.14 760円、Vol.16～780円（Vol.16～税込み価格です） | | 各 冊 |
| ゲーム批評総集編（ ）年（ ）半期<br>96年上半期・下半期 各1437円、97年上半期 1400円 | | 各 冊 |
| 飯野賢治の本 | 728円 | 冊 |
| 読者あっての本ですから | 750円 | 冊 |
| DIABLO ART GUIDE BOOK | 2000円 | 冊 |
| RESEARCH ON BIOHAZARD 2 -final edition- | 2400円 | 冊 |



【お詫びと訂正】前号におきまして以下の誤りがございました。読者及び関係者の方々にご迷惑をおかけしたことを深くお詫びするとともに、ここで訂正させていただきます。●P27：菅野美保→菅野美穂

隔月刊 ゲーム批評
11月号

ゲーム批評Vol.23
第5巻 第9号通巻第32号
1998年11月1日発行
定価780円（税込）

# EDITORS' ROOM

## 編集部から――

**い**よいよゲーム批評の連載が単行本になります。その栄えある第一弾はなんと「エロの星の名の下に」！ 意外でしたか？ 怪獣博士南氏の禁断の感性が炸裂する、書き下ろし満載の入魂本です。発売は10月下旬予定。そして、第二弾はみなさまが待ちに待った、がっぷ獅子丸先生の「悪趣味ゲーム紀行」です。こちらも書き下ろし満載のサービス満点本。こちらの発売は11月下旬を予定。その他にも多数増刊を出す予定ですのでみなさまよろしく！（斎藤）

**あ**っという間に夏も終わってしまいました。皆さん今年の夏はどうでしたか。こちらは仕事とプライベートで日本全国北から南と、移動の多かった夏でした。どこも猛烈に暑かったのが辛かったなあ。ま、でもいろんな物が食べられたので楽しかったです。さて次回はソフト批評スペシャル。担当ゲームが通常の倍以上。ゲーム漬けだね。（古庄）

**ワ**イアード休刊！ ここ数号の「嫌だと言っても愛してやるさ」（THE STALIN『STOPGIRL』）とばかりに、メディアレイプする様が凄絶だっただけに、残念。あと週刊アスキーの次期編集長はアカザーさんに一票。（バイキング松井）

**連**日の編集部泊まり込みから脱却するため、ついにパソコンを自作しました。これで家に帰っても仕事が出来るぞと思っていたのですが、何故かまだエロゲーしかやっておりません。しかし「ホワイトアルバム」は良作です。美咲さん最高。（山内）

**恐**怖マンガ家・伊藤潤二の世界にはまる。想像力豊かで語れるレベルじゃない。まさに幻視者。好みは『なめくじ少女』。少女の舌がナメクジに！ 後、『首吊り気球』とか。文字通り縄をぶら下げた顔面気球が…。（松平）

**先**日、我が街秋葉原でプライマルのボビーと遭遇。デジカメを物色中の彼に、「あんたジザメリのドラマーだろ」と訊きかけたが、怖いのでやめた。（小野塚）

**今**回取材でお伺いしたエニックスさんより『アストロノーカ』のバブーくん人形を戴きました。10名様にプレゼント致します。私宛まで御応募下さい。（並河）




### 編集部ニュース

編集部近くのローソンで、『デジタル・モンスター』を購入した松井。買ったはいいが、忙しさにかまけてフンの世話をしないでいたら、フンを投げまくる凶悪なモンスターが誕生。「はやく死ねコノヤロー」と自分のモンスターとにらみあう日々が続いています。

STAFF

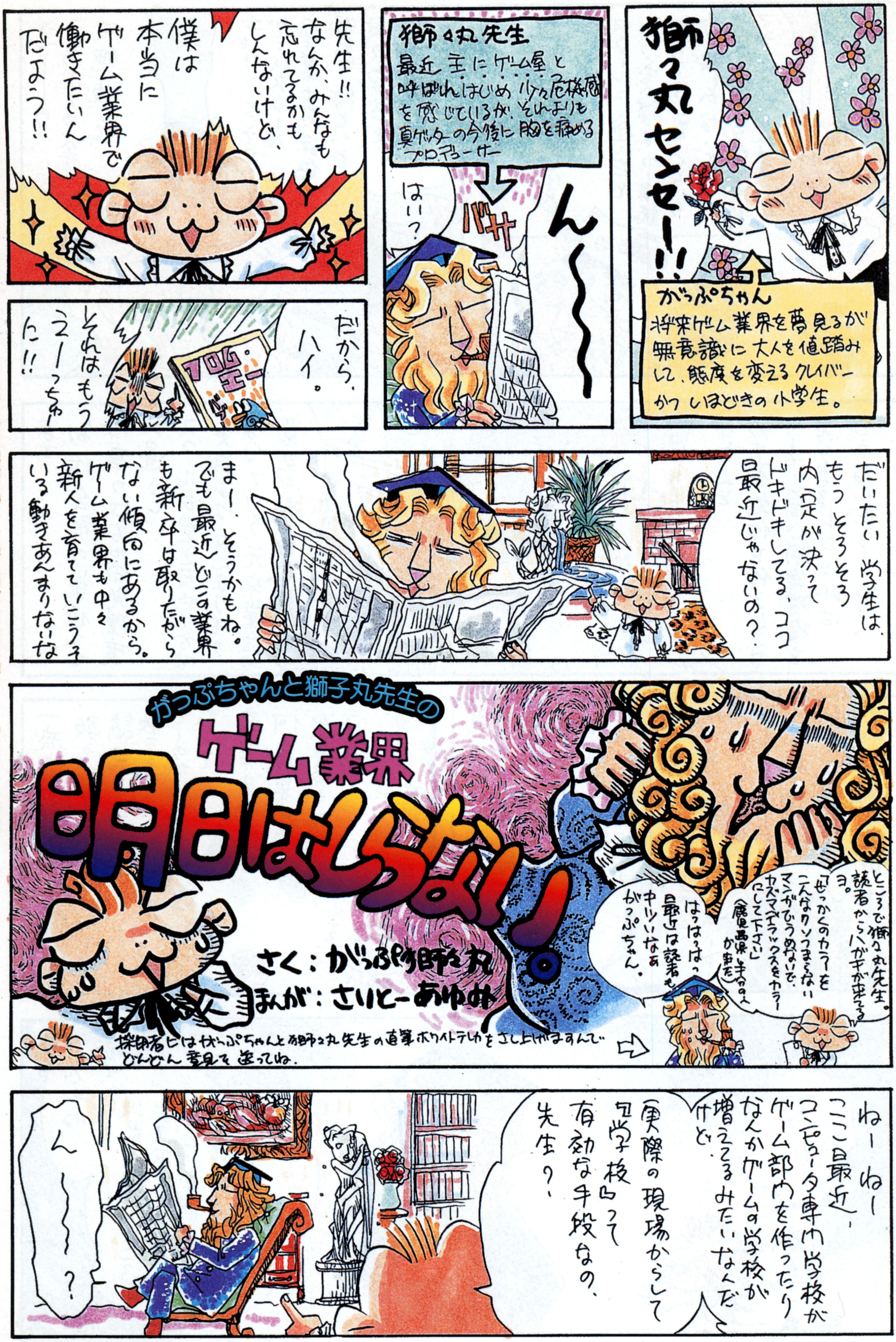
発行人 武内静夫
編集人 小泉俊昭
編集長 斎藤亜弓
副編集長 古庄浩二
編集部 松井 真
山内智和
松平しの
小野塚謙太
並河美樹
アートディレクション 石井敏昭
デザイン 金子 健
亀尾裕次
田中しおり
田中一徳
販売営業 長谷川安次
イラスト さいとーあゆみ
Special Thanks brahman
印刷：大日本印刷株式会社

（株）マイクロデザイン出版局
〒104-0043 東京都中央区湊2-4-1
MGビル
TEL 03(3206)1641(販売)
FAX 03(3551)1208


次回
『隔月刊 ゲーム批評1月号』は
12月3日発売予定

●メーカーのみなさまへ：事実誤認については、すみやかに謝罪いたします。
また、意見の相違、本誌批評に対する反論などございましたら、御一報ください。

ゲーム業界も注目の問題連載。賛否両論渦巻く第3回！




第3話「専門学校ってどうですか？」


さーー?まぁ本人のスキルは、無視して、
キャリアとしてのゲームスクール卒業生の評価なんて、ほとんど只の学生と変わらないな、実際。
タクシーの運ちゃんになるためには免許が必要だけどスクールに通ったという実績は、カー雑誌読んでましたくらいの認識しかないよね。ま、全然知らないよりはマシぐらいかなぁ
ふーん、なんか辛辣だね、先生。
まぁ、制作会社の単位でも仕事の仕方や開発環境が違うし、スクールで覚えたやり方は実践では、あんまり生きないっていう元卒業生の意見もあったな。
きちんと卒業制作を作るとこやメーカーと同じ開発環境を考えてるトコ以外はどうなんだろうねぇ。
一流の講師陣が教えている月一回の講義とかセンセに教えてもらうってーのが問題じゃなくて、卒業までに何の成果物が出来るかなんだよね。
ふむ ふむ
そうだね、第一線で活躍するスタッフが教えるとか言っても、ホントに活躍してたら忙しくて講師なんてやってられないよね。
はっはっはっ
そこまでいってねーよ!!
でもね。以前、先生のところにも、あるトコからゲームの学校の講師をやんないかって話があったんだよ。
エー!!



んでさ、話聞いたら
これがまーヒデェんだよがっぷちゃん!!
とか言いやがって、
フザけんな〇〇!!
まったく、あんな白々しい演技のCF作っといて、ありゃサギだよ、サギ!!
へー、それって代〇〇の就職率くらい?
サギって…
シーー!!
今日びコンピュータ専門学校は、ゲームの講義でもつくらんとチットも生徒が入りませんからなぁ。ま、ホントに就職させるなんて考えなくてもいいですから適当に教材も考えちゃって下さい。
ホッ
ホッホッ
ま、ガッコの課題をテキトーにこなしてるよか、同人ゲームを作ってたり、開発会社でバイトしてる方がはるかに有意義だね。
ふーーん。
でもさ、もっと簡単でかつ、実践的な方法ってないの?
ねー、教えてよ〜。僕の体をオモチャにしていいからさ、先生!!
いるか〜!!
………。
まったく、まあ「禁断の秘技」っつーのもあるけど…。
ハ〜
エ、なに、なに!!
んーとね。
まずね、ちょっと前に発売されて、あまり目立たないトコのPSのタイトルを拝借して、ディレクターとかプランナーとか担当したって経歴書にウソ書いちゃうの。これは受けた会社と全く関わりのないトコのタイトルを選ぶのがポイントね。だけどタマに本物のスタッフがそこに務めてる場合があるから、いっそこの世にありもしないタイトル書いて、まだ発売前です、なんてシラばっくれる超絶技使えたヤツもいるそーな。まあ、入っちゃえば、後はやり方が前の会社と違うとか言って慣れてけばオッケーってワケ。




◎よいこの読者は真似しちゃだめだよ。絶対に!!

さらに暴走の第4回に、つづく。

# 隔月刊 ゲーム批評 予告
1月号 JANUARY

## 特別企画 掟破りのソフト批評スペシャル

散々業界を騒がしたゲーム批評が掟を破ります。次号ではメーカーからソフト借ります！　しかし！　ソフトに対する公正な評価をおこなうという大前提は崩しません。矛盾してる？　いえ矛盾してません。次号では命知らずの我ら編集部員が、読者の貴方、そう、貴方のために、発売前のソフトや開発途中のソフトを借りまくります。そしてその時にはかならず一言「内容によってはいろいろいっちゃうかも…、そこはよろしくっ！」。それが掟破りのソフト批評スペシャルなのです。(出来るのか!?)

　そこでＲＯＭを貸してくれるメーカー大募集!!

ソフト発売前にいろいろ批評しちゃうのを承知の上でＲＯＭを貸してくれるメーカーの方、下記の連絡先までＦＡＸにてご連絡下さい。こちらから折り返しご連絡させて頂きます。なお、批評の内容に関する反論は当然、受け付けます。

**果たしてゲーム批評はあのゲームを借りられるのか!?　乞うご期待!!**

**ゲーム批評編集部FAX　03-3551-1208**

◎勝手に批評予定（当然ながら予定は変わる可能性があります）

PSのあの大作PRG／N64の某ビッグタイトル／新ハードのあの作品／あの人のあの新作／他

突撃ドキュメント「ゲーム貸して下さい」／開発途中ゲームインプレッションなど企画記事も満載。

## 第2特集 忍者、スパイ、探偵ゲーム特集!!

影に生き影に死ぬ者たち、奴らは笑いを知らず、敢えて喜びの時を知ることもない……。日陰に生きる者たちを主役に選んだ、ストイックかつクールなゲームを特集!!　俺に墓標はいらないぜ……。

## 第3特集 ゲームと著作権を巡る諸問題

今、ゲームと著作権に関する問題が多く起きている。ゲームソフト中古販売問題。ときめきメモリアル訴訟。ゲームにとって著作権とは何か。前号お送りできなかった特集を次号でお送りいたします。

ほか連載陣も絶好調！！

**次回「隔月刊ゲーム批評1月号」は 12月3日発売！**

※予告内容は都合により変更になる場合がございます。

ゲーム批評 1998 11月号

来るか!? NINTENDO64/通信ゲームってどうなんだ?

Vol.23

平成10年11月1日発行第5巻第9号通巻第32号
発行人：武内静夫
編集人：小泉浚昭
発行所：マイクロデザイン出版局
〒104-0043東京都中央区湊2-4-1
TEL03-3206-1641(販売)
FAX03-3551-1208



『ゲーム批評』は公正な立場を確立するため、
広告をいれません。
（ゲーム批評編集部）



定価：780円 本体743円

雑誌 03679-11 T1103679110786